PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **4,50 Lt** prenumeratoriams

2004/10 (34)

Viewtiful Joe | Madden NFL 2005

Star Ocean: Till the End of Time

Shellshock Nam '67

Silent Hill 4: The Room

Street Racing Syndicate

Forgotten Realms: Demon Stone

Burnout 3: Takedown

PLAKATAS

TOKYO **GAME** SHOW **2004**

ISSN 1392-9534

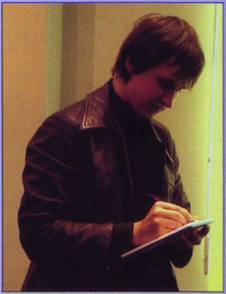
9 771392 953007 10

UP Group

TURINYS

Verslo naujienos 006
Naujienos 008
Iš dirbtuvių 012
TEMA: TOKYO GAME SHOW 2004 014
Mėnesio žaidimas 027
Burnout 3: Takedown
Recenzijos 032
Star Ocean: Till the End of Time
Viewtiful Joe
Madden NFL 2005
Shellshock Nam '67
Silent Hill 4: The Room
Street Racing Syndicate
Forgotten Realms: Demon Stone
Klasika 054
Xena: Warrior Princess
Irgi žaidimai 056
Naujienos
Advance Guardian Heroes
Fable
Patarimai 063
Silent Hill 4: The Room
Game over 070

SVEIKI,

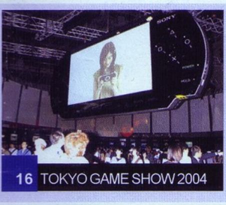


Konnichiwa! Šį kartą VA jus pasitinka japoniška dvasia. Praėjusį kartą „apėję šonu", šiemet nusprendėme nepraleisti progos ir papasakoti apie didžiausią rytų pasaulyje parodą — Tokyo Game Show. Japonija žaidimų industrijoje, kaip ir kitose pramonės šakose, yra labai svarbus kontinentas. Nors tai tėra tik kelios salelės, jų svarbos pasauliui negalima neįvertinti. Žaidimų industrijoje „Tekančios saulės" šalis vaidina ypatingą vaidmenį — čia gimė daugelis žaidimų kompanijų, čia gimė Sony su mūsų mylimiausiomis konsolėmis, čia vis atsiranda kažkas naujo. Japonai pirmi pasitinka ne tik saulę, čia dažniausiai pirma pakyla ir naujų technologijų bei madų aušra, vėliau „persiritanti" į vakarų pasaulį. Juk ir mūsų šalyje japonų produkcija vis labiau populiarėja: žaidimai, animaciniai filmukai, kortos. Beje, labai nustebino netyčia į rankas pakliuvę japoniški komiksai, vadinamieji manga. Po spalvotais ir ryškiais viršeliais slepiasi nuostabūs juodai–balti komiksai. Iš pradžių keista, tačiau pripratus, išties patogiau skaityti, nesiblaškant tarp ryškių spalvų. O dar, kai reikia tai daryti verčiant puslapius atvirkščiai...

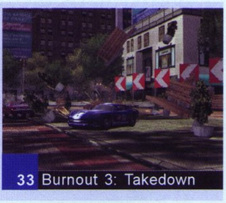
Grįžkime prie žaidimų. Japonijos žaidimų industrija pastarosiomis savaitėmis tapo didžiausiu kalbų, spėlionių ir analizių objektu. Ir ne tik dėl Tokyo Game Show. Visiškai neseniai, jau po TGS parodos, atskirą renginį suorganizavo Nintendo (parodoje ji nedalyvavo). Industriją sujudino ir Microsoft viceprezidento, Pyterio Mūro, pranešimas, kuriame vadovas pažada nepakartoti Xbox nesėkmės Japonijoje (šios konsolės rinkos dalis čia tesiekia 1 procentą) ir su naująja konsole skirti daug didesnį dėmesį bei palaikymą šiai rinkai. Žodžiu, dėl šios šalies svarbos ir potencialo žaidimų industrijoje abejonių nėra, tad stengsimės ir mes atidžiau sekti naujienas ir įvykius rytuose bei viskuo pasidalinti su jumis.

Iki kito karto. Sayonara.

Ričardas Jaščemskas–San



16 TOKYO GAME SHOW 2004



33 Burnout 3: Takedown

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.779
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

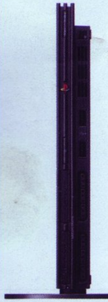
Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

NAUJAS PS2 MODELIS

Pasirodo, praėjusiame VA numeryje spėliojome teisingai — Sony pristatė naują pakeisto dizaino mažesnį PlayStation 2 (SCPH-70000) modelį. Tiesa, jis nepavadintas PStwo, kaip buvo spėliojama, o išlaikytas tas pats PlayStation 2 vardas.

Nors naujasis PS2 išlaikė visas pirmtako technines savybes, jo architektūra buvo drastiškai pakoreguota, kas leido sumažinti konsolės tūrį net 75 procentais. Konsolės svoris sumažėjo beveik perpus - dabar ji sveria 900 gramų, na, o išmatavimai tokie: 23 cm(plotis) 2,8 cm(aukštis) 15,2 cm(ilgis).

Be visų dizaino pakeitimų, naujoje konsolėje įmontuotas ir tinklo adapteris. Taigi nors bendra naujo PS2 kaina ir didesnė, nei įprastos konsolės – ji kainuoja 150 JAV dolerių – tačiau dėl tinklo adapterio ji tampa pigesnė.



ACCLAIM ATGIMS?

Neseniai bankrutavusi kompanija Acclaim kaip feniksas gali atgimti iš pelenų — tiesa, Anglijoje ir kitu pavadinimu. Jos buvęs vykdantysis direktorius, Rod Cousens, ketina nusipirkti visas leidėjo žaidimo studijas ir projektus ir tuo pagrindu sukurti naują leidybos kompaniją. Šiame sumanyme jam padės Europlay Capital Advisers, kuri ankščiau dalyvavo TDK Interactive leidėjo pardavimo sanderyje Take Two kompanijai. Rod Cousens paskelbė, kad naujoje kompanijoje dirbs maždaug 160 darbuotojų, pagrinde buvę Acclaim britų padalinio bendradarbiai. Naujo leidėjo pavadinimas kol kas nepranešamas.

Taip pat pranešama, kad naujas leidėjas iš viso turi keturis iš Acclaim paveldėtus žaidimus. Deja, naujųjų lenktynių, Juiced, jam gauti nebepavyks, nes šį žaidimą po ilgų derybų „karo" su kitomis kompanijomis gavo THQ. Ji žaidimą išleis 2005-ųjų vasarą.

SPAUSDINTUVAS GT4 ŽAIDIMUI

Kompanija Epson pranešė, kad jos PM-G920 ir PM-G820 modelių USB spausdintuvai bus suderinami su žaidimu Gran Turismo 4 Playstation 2 konsolėje. Žaidėjai galės pajungti spausdintuvą prie konsolės per jos USB prievadą ir spausdinti vaizdus, padarytus Photo Mode režime. Apie šį režimą bei kitas GT4 naujoves galite paskaityti šio numerio temoje.

KORTOS, PINIGAI, DU SUNKVEŽIMIAI

Didžiojoje Britanijoje siautėja gangsteriai–mašinų grobikai. Pasak naujausių pranešimų, vietinės kriminalinės grupuotės pradėjo aktyviai domėtis ką tik pagamintų žaidimų pervežimais. Vertingus krovinius gaudo tiesiog keliuose, kartu pasiimant ir sunkvežimius. Kaip nesunku suprasti, pavogti diskai parduodami piratiniais kanalais — apie jokią labdarą net kalbos nėra. Pastaruoju metu pramoginės produkcijos vagystės minėtu būdu taip paplito, kad britų policijai teko suformuoti specialų padalinį, TruckPol, kad nutrauktų nusikaltimus.

Tuo tarpu, asociacija ELSPA mano, kad apiplėšimų bruožas liudija apie tai, kad žaidimus „medžioja" gerai organizuotos ir informuotos nusikaltėlių grupuotės.

EA SUKLYDO

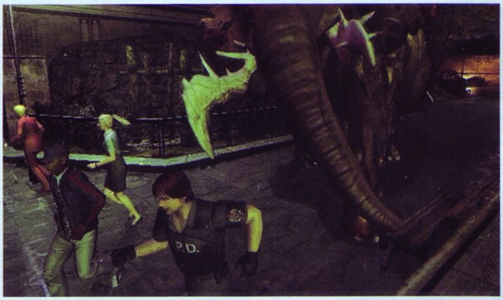
Rečiausias atvejis — stambiausias leidėjas išima iš pardavimų savo žaidimą PlayStation 2 konsolei. Neaiškiu būdu golfo simuliatoriuje, Tiger Woods PGA Tour 2005, atsirado baisus „glitčas", dėl kurio žaidimas pradeda baisiai „stabdyti", arba kalbant oficialiai, „atsiranda kai kurių problemų su našumu". Nepadėjo nei daugelis beta testavimų, kurie EA atliekami kiečiau nei bet kur, nei SONY kompanijos būtinas patikrinimas. „Glitčas" pateko į master diską, paplito PAL žaidimo versijose ir sėkmingai atsirado ant prekystalių. Rečiausias atvejis konsoliniam žaidimui, kurio negalima pataisyti kokio nors „patčo" pagalba — čia gi ne PC. Tačiau „elektronikų" garbei, sugadintas tiražas buvo greitai pašalintas iš prekybos, o pataisytos versijos pardavimai jau prasidėjo.

CAPCOM NAUJIENOS

Japonų leidėjas, Capcom, paskelbė, kad palaikys visas tris būsimos kartos konsoles. Žaidimai tolimiems PlayStation 3, Xbox 2 ir Nintendo Revolution jau kuriami, nors reikia manyti, kad jie yra „prototipavimo" stadijoje. Capcom atstovai mano, kad ankščiausiai rinkoje pasirodys Microsoft konsolė.

Šį kompanijos pareiškimą galima laikyti tylia sensacija, nes tai kol kas vienintelis leidėjas, aiškiai apsisprendęs dėl būsimų konsolių palaikymo. Tačiau yra įtarimų, kad jis buvo padarytas, siekiant nukreipti dėmesį nuo neseniai įvykusio kompanijos vertybinių popierių išleidimo, kurio bendra suma — apie 90 milijonų JAV dolerių. Manoma, kad tokiu būdu Capcom ketina apmokėti stambią skolą, kurios terminas baigiasi šį mėnesį. Ši aplinkybė „sumažino" kompanijos akcijų vertę biržoje.

Turi Capcom ir kitų problemų — jo naujausias žaidimas, Resident Evil Outbreak FILE 2, priešingai nei buvo tikėtasi, netapo „bestseller'iu" Japonijoje. Per pirmą pardavimų savaitę buvo parduota kiek mažiau nei 100.000 kopijų. Dėl to kai kurie kritikai jau suskubo pareikšti, kad Resident Evil frančizės potencialas jau išeikvotas. Tačiau Capcom dar turi šansą įrodyti, jog yra atvirkščiai: greitai parduotuvėse pasirodys labai laukiamas Resident Evil 4 GameCube konsolei, iš kurio laukiama tik sėkmės.

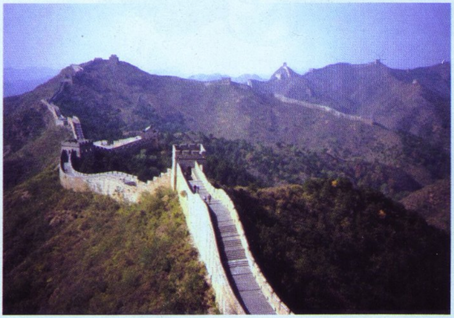


EA EINA Į KINIJĄ

Stambiausias pasaulio leidėjas, Electronic Arts, atkreipė dėmesį į gausiausią mūsų planetos valstybę — Kinijos Liaudies Respubliką. Visai nebijodama komunistinio režimo pavojų, EA nusprendė atidaryti šalyje savo žaidimų kūrimo studiją. Jos dydis atitinka šalies dydį — 500 darbuotojų, o EA planai — tiesiog „napoleoniniai". Per keletą metų kompanija tikisi „išspausti" iš kinų rinkos milijardus dolerių ir paversti jį stambiausiu pelno šaltiniu Azijoje.

Tradicinę piratavimo problemą Kinijoje EA ketina apeiti labai paprastai, padarę pagrindiniu pajamų šaltiniu online žaidimų „prenumeratą". Kinijos potencialas šiame plane yra toks didelis, kad per kelis metus jis aplenks Pietų Korėją, kuri šiuo metu laikoma pačia „tinkliausia" šalimi pasaulyje.

Šiuo metu Kinijos žaidimų rinkos apimtis — apie 159.7 milijonus JAV dolerių. Analitikai teigia, kad 2008 metais šis skaičius gali išaugti iki įspūdingų 823 milijonų. Na, tai tik tuo atveju, jei komunistų vyriausybė netrukdys veikti tokiems kapitalizmo rykliams kaip EA.



The Getaway: Black Monday

Žaidimo *The Getaway* tęsinyje, *Black Monday* (verčiamas kaip „Juodas pirmadienis"), žaidėjams teks atskleisti visą eilę paslaptingų ir keistų įvykių. Tai, kaip ir anksčiau, istorija apie gangsterius. Joje nėra vietos gailesčiui ir užuojautai. Yra tik žiaurus nusikaltėlių pasaulio bosų santykių aiškinimasis ir beprotiška policininkų drąsa.

Taigi mes turime tris skirtingus veikėjus ir tiek pat siužeto perspektyvų. Visas šis veiksmas vyks per 25 Londono miesto kvadratinės mylias, su realiais reklaminiais skelbimais, parduotuvėmis ir gatvėmis. Interjerai taip pat bus tinkamai įvertinti miesto gyventojų ir šiaip visų, kurie nors kartą buvo Londone. Rengiamame tęsinyje kur kas didesnis dėmesys bus skirtas pasivaikščiojimams pėsčiomis, ir kūrėjų komanda tikina, kad naujas žaidimas kur kas pranašesnis už originalą. Pavyzdžiui, pirmosios dalies dirbtinis intelektas sugebėdavo užtikrinti vaikščiojimus, išsisukimus, laukimus ir šaudymus. Dabar Di gali pašokti, susilenkti, slėptis, persiristi ir net... nusišauti. Šie veiksmai iš esmės yra tas pats, ką gali atlikti ir pats žaidėjas.

Žaidime yra daugybė parengtų įvykių sekų, kuomet priešai pasirodo iš tam tikrų vietų ir organizuotai juda užimti pozicijų, priklausomai nuo žaidėjo padėties. Žaidimas gali pasigirti modernizuota „portable scanning technology", leidžiančia importuoti veikėjus į žaidimą. Tuo ir paaiškinama gerai detalizuotų veikėjų Juodajame Pirmadienyje įvairovė.

Tačiau projekto vertė ne tik veikėjuose — automobiliai irgi bus puikiai sumodeliuoti. Iš naujo perdirbta fizika privers priešus kristi ir riedėti „nurodyta" kryptimi, priklausomai nuo to, kaip jie buvo nušauti. Mašinas tai taip pat liečia.

Nepaisant to, kad žaidimas stengiasi būti panašus į *GTA*, kai kurių tik jam būdingų bruožų visgi išvysime. Tai reiškia, kad dabar bus žymūs skirtumai tarp labai lėtų ir greitų, sunkių ir lengvų automobilių. Taip pat žadamos naujos pažeidimų zonos: dabar galite judėti mašina be padangų, tik ant diskų, tačiau ar ilgai jums pavyks taip keliauti — jau kitas klausimas. Galima bus ir pasivažinėti su vėjeliu, jei per susišaudymą priešai išmuš jūsų mašinoje visus stiklus.

Žaidimo grafinis variklukas užtikrina kur kas daugiau detalių (iki 50%) nei jo pirmtakas. Iš viso žaidime bus apie 150 transporto priemonių, kaip grafiškai pagerintų, taip ir visai naujų. O pati maloniausia naujovė — motociklas. Jau šiame žaidimo kūrimo etape egzistuoja kelios jo modifikacijos: „skūteris" ir keli sportiniai „bike'ai". Jie taip pat turi pažeidimų modeliavimą, bet ne taip ryškiai matomą, kaip automobiliai.

Kadangi Team Soho dar turi šiek tiek laiko (iki lapkričio vidurio) projekto detalių koregavimui, šis faktas teikia vilties, kad kompanijai visgi pavyks pakoreguoti kameros darbą ir valdymą, o tuomet visi gangsteriai jau tikrai bus mūsų!

PAGRINDINIS TEKKEN 5

"ARKLIUKAS" – "REALISTIŠKUMAS"

Namco atstovai oficialiai paskelbė apie sutarties pasirašymą su *NaturalMotion*, pagal kurią kompanija galės panaudoti savo žaidimuose unikalią britų studijos sukurtą technologiją, *Dynamic Motion Synthesis*. Jos dėka, kūrėjams atsidaro iki šiol neregėtos galimybės, perteikiant realistišką virtualių veikėjų judėjimą trimatėje erdvėje. Bet tai ne svarbiausia — naujų technologinių sprendimų panaudojimas leis vidutiniškai 80% sumažinti programuotojo darbo laiką.

Pirmu *Namco* projektu, kuriame naudojamas *Dynamic Motion Synthesis*, tapo muštynės *Tekken 5*. Beje, jei tikėti NaturalMotion vadovais, naujausiose žaidimo videoklipuose jie jau sugebėjo pamatyti savo darbų rezultatą, kuo buvo labai patenkinti. Įdomu, o kokia bus jų reakcija, kuomet jie galės išbandyti „gyvą" arkadinę *Tekken 5* versiją, kuri turėtų pasirodyti 2004 metų pabaigoje?

Tačiau *Namco* toli gražu ne pirma kompanija, pastebėjusi revoliucinius Europos specialistų darbus. *Dynamic Motion Synthesis* jau spėjo save puikiai pateikti kompanijos *Universal epiniame* filme „Troja". Šiuo metu ji yra naudojama tokių kino industrijos grandų, kaip *Sony Europe, Sony America, Moving Picture Company, Rainbow Studios* ir kitų.

MIDWAY REGISTRUOJA MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Užimti oficialios Mortal Kombat: Deception žaidimo svetainės web–meistrų paslėptų kodų paieškomis, fanai vos nepraleido nemažiau garsaus įvykio — naujos populiarių muštinių dalies anonso (nors anonsas — per garsiai pasakyta). Niekas iš oficialių Midway atstovų apie septintą Mortal Kombat spaudai nieko nepranešė, nors tai nesutrukdė jiems rugsėjo 23 dieną užregistruoti JAV Patentų Palatoje paslaptingo projekto — Mortal Kombat Shaolin Monks.

Ar pasirodys minėtas žaidimas esamos kartos konsolėse, ar kūrėjai tobulins programinį kodą iki PlayStation 3, Nintendo Revolution ir Xbox Next atsiradimo — nežinoma. Lieka tik laukti.

SEGA GAVO TENCHU: FATAL SHADOWS

Sega Europe oficialiai paskelbė apie naujojo *Tenchu* frančizės žaidimo leidybos teisių įsigijimą iš kompanijų *K2 Studios* ir *From Software*. *Tenchu: Fatal Shadows* žaidime žaidėjams teks vėl valdyti drąsią *Ayame* kartu su jos seksualia drauge, vardu Rin. Žaidimas, kuriame sujungti visi geriausi stealth žanro ir kai kurie Ninja Gaiden elementai, tarp jų ir kvėpavimo užlaikymas po vandeniu, pasirodys ekskliuzyvinėje *PS2* versijoje kitų metų pavasario pradžioje. Priminsime, kad paskutiniu šio projekto leidėju buvo kompanija *Activision*.

COLD FEAR

Kompanija *Ubisoft* anonsavo naują projektą *PlayStation 2*, *Xbox* ir PC platformoms — *Cold Fear*. Kuriamas *Darkworks* studijoje, „siaubiakas" debiutuos Europoje 2005 metų kovo mėnesį.

Detalių apie naują žaidimą kol kas žinoma nedaug: jame bus tikras amerikietis, vardu Tom Chansen, saugantis savo demokratinės tėvynės pasienį, rusų banginių medžioklinis laivas bei mūšiai su žmonėmis ir monstrais. Kitaip tariant, *Ubisoft* pažadai skamba intriguojančiai. Bet jei jūreiviai rusų laive litrais gers degtinę, vaikščios veltiniais ir koldūnais maitins triume gyvenančią gyvą mešką, bus neįdomu :).

Kingdom Hearts II

Kultinis japonų žaidimų kūrėjas, Square, ir stambiausias amerikiečių animacijos gamintojas, Disney Interactive, sujungė pajėgas, kad apsaugotų vartotojus nuo piniginių lėšų pertekliaus. Pirmasis blynas, iškeptas šio bendradarbiavimo rezultate, pasirodė visai valgomas. Kingdom Hearts tapo puikiu tarptautiniu hitu.

Šis sėkmingai pradėtas eksperimentas pačiu artimiausiu metu bus pratęstas operatyviai „sulipdytais" tęsiniais. O kaip be jų? Vargšas berniukas, Sora, pasmerktas bastytis po Disnėjaus animacinių filmukų pasaulį tol, kol koncepcija, kurioje jam skiriamas pagrindinis, cha, vaidmuo, nenustos duoti dideles pajamas. Kol kas numatomi du tęsiniai. Antros dalies įvykiai vyks praėjus metams po sėkmingos pirmosios dalies pabaigos, tačiau tai nereiškia, kad ištisus 12 mėnesių mūsų herojai poilsiavo. Visai ne. Savotišku siužetiniu „tilteliu" tarp šių dviejų žaidimų taps GBA žaidimas Chain of Memories. Na bet apie jį čia nesiplėsime.

Taigi Kingdom Hearts su romėnišku skaičiumi „du" pabaigoje — ko verta laukti, o ko ne iš šio žaidimo? Iš pradžių sudėliosim taškus ant „i" — naujasis projektas nebus kažkoks išskirtinis, jis tęs pirmo žaidimo liniją, pašalinus visus pastarojo rūpumus ir klaidas. Kaip pavyzdį imkime situaciją su kamera. Pirmoje dalyje jos elgesys buvo visiškai nepadorus ir kartais net nenuspėjamas, tačiau kūrėjai žada patobulinti šį aspektą, taip pat perkelti kameros valdymą į dešinįjį pultelio analogą, kaip visuose normaliuose žaidimuose.

Naujajame žaidime išvysime ir smarkiai patobulintą kombo sistemą, kuri leis greičiau ir efektyviau susidoroti su niekingais supostatais. Jokios smulkmenos neatskleidžiamos, tačiau tiksliai žinoma, kad priešininką bus galima pakelti į orą ir ten, viršutiniuose atmosferos sluoksniuose, entuziastingai jį mušti.

Visiškai nauja žaidimo funkcija — transformavimas. Esant norui, Sora galės susijungti su savo būrio nariu ir tapti nauja, kur kas pavojingesne būtybe. Deja, tokio susiliejimo momentas griežtai apribotas pagal laiką, o išmatuoti jo trukmę padės specialiai tam pritaikyta juostelė su užrašu „Drive".

Nėra jokio pagrindo galvoti apie Kingdom Hearts II nesėkmę. Priežasčių tam tiesiog nėra. Šis žaidimas atneš daug pinigų kūrėjams ir dešimtis laimingų valandų vartotojams. Ir, nors dabar dar per anksti apie tai kalbėti, žaidimas, tikriausiai, turės savo tęsinį. O kaip kitaip?

ODDWORLD STRANGER VĖL NEPASIRODYS PS2

Electronic Arts atstovai pareiškė, kad Oddworld gyventojų nuotykių tęsinys, Oddworld Stranger, nepasirodys PlayStation 2 versijoje, o tik Xbox 2005 sausio mėnesį.

Pasirodo, kad PlayStation 2 versijos kūrimas žymiai atsilieka nuo Xbox, ir tam, kad jį pavytų, EA PS2 komandai reikėtų penkių mėnesių. Nuspręsta, kad rinka ir fanai negali laukti tiek ilgai, ir populiariausios pasaulyje konsolės versija buvo anuliuota. Patys programuotojai atsilikimą aiškina žymiai sudėtingesniu PS2 programavimu, palyginus su Xbox konsole. Taigi Oddworld išlieka ekskliuzyviniu Xbox žaidimu.

Ankstesnis frančizės žaidimas, Munch's Oddysee, buvo planuojamas kaip ekskliuzyvinis PlayStation 2 konsolei. Tačiau susipažinę su PS2 architektūros ir programavimo ypatumais, kūrėjai išleido žaidimą Xbox'ui.

FIFA KELIAUJA Į GATVES

Electronic Arts žada su *FIFA* padaryti tą patį, ką padarė su *NBA* ir *NFL* – perkelti sportinį žaidimą į gatves. *EA Sports Big* kitais metais išleis arkadinio stiliaus futbolo žaidimą *FIFA Street* visoms šios kartos konsolėms. Tokio žingsnio jau seniai reikėjo tikėtis – *Street* žaidimai išties pasiteisino, o pavarinėti futbolo kamuolį po įvairias urbanistines vietoves, valdant ryškiausias futbolo žvaigždes, norės ne vienas.

Kol kas žinomos tik kelios šio žaidimo detalės. Jį kuria įprastos *FIFA* serijos kūrėjai, nauja *EA Canada* komanda. Žaidime bus mačai 4 prieš 4 ar 1 prieš 1. Laimėdami pergales, žaidėjai kels savo reputaciją ir kurs savo komandą.

WAY OF THE SAMURAI PJAUSTYS VAKARUS

Kūrėjai *Spike* paskelbė, kad naujoji jų *Way of the Samurai* žaidimo serija keliauja į vakarus. *Samurai Western: Katsugeki Samurai-dou* (japoniškas žaidimo pavadinimas) veiksmas vyks XIX amžiaus Amerikos vakaruose, kur herojui Kiryu Goujiro teks susidurti ne su įprastais japonų samurajais, o su nepraustaburniais kaubojais. Jaunasis samurajus į vakarus iš Japonijos atvyko ieškoti vyresniojo brolio. Nors ir atsidūręs laukiniame krašte, kurį valdo parakas ir šautuvai, herojus laikosi savo bushido garbės kodo ir kaunasi tik kardu. Laimei, Goujiro išmokytas atmušinėti kulkas su kardu, kurios grįždamos dar ir perveria priešus. Be šios rikošeto sistemos, *Samurai Western* bus ir specialus staigus šuolis, leisiantis išvengti kulkos ir priartėti prie priešo. Pirmą kartą *Way of the Samurai* serijoje „geimplėjus" nebebus laisvas, o bus suskaidytas į kelias dalis. Tiesa, tai nereiškia, kad vietovės tyrinėjimui bus mažesnės, - bendras plotas bus net keturis kartus didesnis už *Way of the Samurai 2* žaidimo plotą.

Japonijoje *Samurai Western: Katsugeki Samurai-dou* startuoja žiemą. Kada jis pasirodys vakaruose – dar nepaskelbta.

Midnight Club 3: DUB Edition

Naujausias Mindnight Club frančizės žaidimas tęsia naktinių važinėjimų per įvairius pasaulio miestus tematiką. Šį kartą žaidimas iš viso turės keturis režimus: karjeros, arkadinį, kruizą ir jau tampanti madingu online. Karjeroje galėsime išsikovoti sau vardą lenktynių pasaulyje, arkadoje — tiesiog smagiai pasivaržyti su oponentais, kruize — savotiškai pasikrinti jėgas ir pasirengti tikrosioms kovoms, na, o online režime galėsime susirungti su žaidimo vartotojais visame pasaulyje.

Iš karto reikia pasakyti, kad arkadinio režimo lenktynių sukeliamas pojūtis beveik niekuo nesiskiria nuo ankstesnių žaidimo dalių — tiesiog reikia atvažiuoti iš vieno taško į kitą, aplenkus visus varžovus. Žaidimo trasose galėsite rasti dešimtis „shortcut'ų" (apvažiavimų), kurių išmanymas žymiai padės jums lenktynėse. Kad pasinaudotumėte vienais, reikės tiesiog gerų vairavimo įgūdžių, kitiems bus reikalingas geras nitro, kad galėtumėt perskristi tam tikras vietas.

Žaidimo valdymas išliko toks pat. Apskritai, Midnight Club frančizės ypatumu visuomet buvo lengvas, geras arkadinio stiliaus valdymo ir fizikos mišinys, o paties žaidimo lenktynių modelis siūlo nuotykingą, greitą važiavimą ir tuo pačiu metu įdomų miestų tyrinėjimą.

Bendradarbiavimo su garsiu DUB Magazine dėka, Rockstar naujajame žaidime panaudojo vieną

įspūdingiausių licencijuotų sportinių mašinų kiekį. Be to, aptiksime nemažai sunkvežimių, dviračių, motociklų ir klasikinių senų modelių. Naujovė žaidime — mašinų redaktorius, kuris, vėl gi bendradarbiavimo su DUB dėka, yra

labai įdomus. Daugybė naujų detalių, paveiksliukų, variklių ir kitų svarbių mašinos „sveikatai" dalių kiekis yra tikrai įspūdingas. Kam to reikia, paklausit jūs? O tam, kad žaidžiant online, turėtumėt kaip įmanoma daugiau galimybių būti unikaliu, nepanašiu į jokį varžovą. Žinoma, tam, kad galėtumėt nusipirkti prabangiausias detales, reikės labai ir labai pasistengti karjeros režime.

Žaidimo grafinis variklis išliko tas pats, su nežymiu detalių kiekio padidinimu. Milžiniški miestai atrodo beveik realūs, turi šimtus apvažiavimų, spalvų ir, žinoma, skubančių savo reikalais vairuotojų. Tačiau tikrosiomis žaidimo žvaigždėmis išlieka mašinos, stebinančios joms panaudotų poligonų skaičiumi. Ypač gerai tai matosi redaktoriuje. O pats nepakartojamas lenktynių pojūtis yra tuomet, kai 100km/h greičiu lekiame per miestą, įjungę pirmojo asmens vaizdą...

Žaidimo garso takelis vis dar kuriamas, nors garso efektai jau padaryti. Dar turime vilčių, kad Rockstar panaudos žaidime licencijuotą muziką, nes tai pridėtų ypatingo smagumo žaidžiant, juk taip smagu buvo antroje dalyje važinėtis Paryžiaus gatvėmis klausantis Miss Kittin :).

Midnight Club 3: DUB Edition labai sėkmingai žygiuoja prie to, kad taptų geromis lenktynėmis. Labai geromis. Žymūs „geimplėjaus" ir grafikos patobulinimai, taip pat bendradarbiavimas su DUB Magazine daro šį žaidimą tikrai unikaliu savo žanre. Frančizės gerbėjai bei visi lenktynių fanai, kuriems norisi kažko naujo, privalo turėti omenyje šį žaidimą, kuomet jis pasirodys kitų metų pradžioje PlayStation 2 ir Xbox konsolėse.

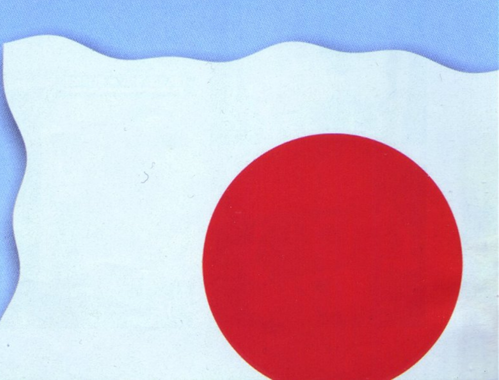
Kūrėjas	Rockstar	Žanras	lenktynės
Leidėjas	Take Two	Išleidimo data	2005-01-25

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

TOKYO **GAME** *SHOW* **2004**

Iš JAV, per Atlanto vandenyną iki Anglijos ir Vokietijos, ir per visą Euraziją iki Japonijos. Tokia yra didžiųjų žaidimų parodų banga, kurią sukelia E3 Los Anžele, o baigiasi ji Tokijuje *Tokyo Game Show* paroda.

Šiemetinė Tokyo paroda, vykusi rugsėjo 24–26 dienomis, tapo daug svarbesne ir populiaresne, palyginus su praėjusiais metais. Dalyvių skaičius beveik pasiekė parodos rekordą — ją aplankė net daugiau nei 160000 žmonių. 1999–aisiais, prieš pat pasirodant *PlayStation 2*, parodoje lankėsi 4000–iais daugiau dalyvių. Pagrindinė priežastis šiais metais panaši — *Tokyo Game Show 2004* parodoje pirmą kartą buvo galima žaisti su *Sony PSP*. Trauka buvo tokia didžiulė, jog *Nintendo* nusprendė nepasirodyti su savo DS „*handheld*'u", tačiau parodoje buvo demonstruojami ir keli kitų kūrėjų DS darbai. Be abejo, nepamirštas ir *PlayStation 2*, ir jam pristatyta ar pateikta nauja medžiaga daugeliui žaidimų. Skaitykite apie įdomiausius ir „japoniškiausius" Tokyo *Game Show 2004* žaidimus!



TOKYO GAME SHOW 2004

PSP

DIDŽIAUSIAS TOKYO GAME SHOW 2004 PARODOS „VINIS" NEABEJOTINAI BUVO SONY PSP (PLAYSTATION PORTABLE). NORS ŠIS „HANDHELD'AS" PIRMĄ KARTĄ BUVO PRISTATYTAS E3 PARODOJE, TOKIJUJE JUO JAU BUVO GALIMA ŽAISTI. TIESA, NORĖDAMI IŠVENGTI NESUSIPRATIMŲ DĖL SAUGUMO, SONY ATSTOVAI NELEIDO PARODOS DALYVIAMS LAISVAI NEŠIOTIS PSP RANKOSE — JIE BUVO PRITVIRTINTI STENDUOSE IR ANT MERGINŲ :).

Kalbant apie techninę „handheld'o" pusę, reikia pastebėti, kad PSP nuo pradinės versijos praktiškai nebuvo pakeistas — atlikti tik keli kosmetiniai pakoregavimai. Jei dar neteko skaityti apie šį daikčiuką, trumpai jį pristatysime. Horizontalus „handheld'as" turi didžiausią iki šiol išleistų nešiojamų konsolių ekraną bei tipiškus PlayStation pultelio mygtukus. Rodyklės ir analoginės svirtelės atitikmuo yra ekrano kairėje, keturi įprasti mygtukai — dešinėje. Viršuje yra du menčių mygtukai. Įtaiso apačioje be standartinių „select" ir „start" mygtukų yra visa eilė papildomų PSP valdymo mygtukų: garso reguliatoriai, „namų" mygtukas, monitoriaus ikona ir muzikos ikona. Apačioje dar yra galios mygtukas ir belaidės antenos valdikliai. Prie „handheld'o" viršaus yra garsiakalbis. Dar vienas specialus elementas — kilpa antdėklui. Iš tiesų, galima tikėtis, kad PSP, kaip ir mobilieji telefonai, turės įvairių stilių ir tematikos dėkliukų.

PSP žaidimai parodoje buvo demonstruojami dviem būdais: daugelyje kompanijų stendų sukosi demo versijos, iš kūrėjų įrangos prijungtos prie PSP įtaisų, o laisvai prieinamuose stenduose žaidimai ėjo iš Sony atminties kortelės. Taigi nebuvo galima sužinoti, kaip žaidimai suksis iš specialiųjų UMD diskų, ir kaip tai atsilieps baterijos gyvavimui. Taip pat nei vienas iš demonstruotų žaidimų nenaudojo belaidžių PSP galimybių, tad jei Sony nepadarys atskiro „wireless" veikimo pristatymo, apie tai sužinosime tik po sistemos starto.

Kalbant apie žaidimus, TGS parodoje sukosi išties nemažai stambesnių ir smulkesnių PSP darbų. Trumpai apie įdomiausius pasirodymus.

METAL GEAR ACID

Kartą jau buvome užsiminę apie šį žaidimą, netikėtai pasukantį Metal Gear seriją. Acid bus ne veiksmo, kaip įprasta, o kortų žaidimas. Laimei, Konami išvaikė visus skeptiškus nusiteikimus bei baimes ir parodė, kad ši sistema gali būti išsukta išties labai įdomiai. Metal Gear Acid yra tarsi mišinys tarp strateginio žaidimo, kaip Front Mission, ir kortų žaidimo, kaip Yu-Gi-Oh! Veikėjas juda tradiciškai, naudodamas tinklelio sistemą, kad galėtų naviguoti po vietoves, o priešai atlieka tą patį. Kortas reikia naudoti, kai norime atlikti kažkokį veiksmą, pavyzdžiui, naudoti ginklą ar išvengti priešo. Kol kas žaidime paskelbtos ir parodytos penkių tipų kortos: veikėjo, veiksmo, daikto, pagalbos ir ginklo. Kiekviena korta turės savo kainą. Suprantama, galingesnės kainuos brangiau, silpnesnės — pigiau. Labai įdomios yra veikėjų kortos — čia pasirodys daugelis ankstesniuose Metal Gear žaidimuose matytų herojų. Veikėjai suteiks įvairių efektų, pavyzdžiui, leis padvigubinti priešui daromą žalą ar sumažinti kitos kortos pirkimo kainą.

Džiugiausia, kad Acid, nors ir naudoja visai kitą priėjimą, išlaiko Metal Gear tradicijas ir taisykles: prisiartinus prie priešo, jam žiūrint, virš galvos pasirodo raudonas šauktukas. Jei ką nors nušausite ginklu be duslintuvo, netoliese esantys sargybiniai kaip mat sureaguos.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND: RIVALS

EA žada „paleisti" nemažai savo didžių serijų žaidimų į PSP. NFSU fanai Rivals žaidime iškart pasijus

kaip namie. Kaip ir konsolių versijose, čia tapsite jaunu ambicingu vairuotoju, siekiančiu šlovės ir geriausio automobilio lenktynėse. Nešiojamai žaidimo versijai sukurtos 10 visiškai naujų trasų. Taip pat galėsite „tiuninguoti" savo automobilius tiek techniškai, tiek vizualiai. Žaidimo režimai kol kas neatskleisti, tačiau žinoma, kad bus multiplayer režimas ir Wi-Fi belaidžio tinklo palaikymas. Parodoje buvo demonstruota ankstyvoji žaidimo versija, kur lenktynės vyko Metro Park trasoje, o važiuoti teko Mazda RX8. Naujumo ir išskirtinumo žaidimui įneš varžovų (rivals) koncepcija, priminsianti varžybas su gyvais oponentais.

DYNASTY WARRIORS

Parodoje demonstruotas žaidimas japonišku pavadinimu, Shin Sangoku Musou, Dynasty Warriors PSP platformai nė kiek nenutolsta nuo serijos tradicijų. Demonstracinė versija žaidėjus metė tiesiai į veiksmo sūkurį. Herojus lakstė ir aršiai kovojo su priešais. Naudojamas ir strategijos elementas, perimtas iš Dynasty Warriors 4: Empires. Po kovos buvo duodami žemėlapiai, iš kurių reikėjo pasirinkti vieną kitam susidūrimui: vieni buvo okupuoti priešo, kiti — mūsų pajėgų, o trečiuose jau vyko susidūrimai tarp šių dviejų pusių.

CODED ARMS

Konami parodė visiškai naują, su jokia serija ar ankstesniais veikėjais nesusijusį žaidimą PSP platformai. Pirmojo asmens šaudyklė, pirmą kartą pasirodžiusi E3 parodoje darbiniu pavadinimu „tyrinėjimais paremtas siaubo FPS", atrodo, žada būti išties intensyvi ir kraupi. Pavadinimas Coded Arms nurodo būdą, kuriuo gausime ginklus žaidime: rinkdami tam tikrus daiktus, „atkoduojate" naujus ginklus. Demonstracinėje versijoje buvo tik du ginklai, o veiksmas vyko kažkokiose instaliacijose, pilnose kelių skirtingų tipų priešų. Coded Arms naudoja nemažai kibernetinės ateities elementų — tiek aplinkos, tiek padarai kupini įvairių robotinių detalių ir mechanizmų.

TALES OF ETERNIA

Namco RPG žaidimas, Tales of Eternia, iš esmės yra PlayStation žaidimo, Tales of Destiny II, portas. Nors originalioje sistemoje jis išėjo net trijuose CD, perdirbtas turinys turėtų sutilpti į vieną PSP UMD diską. Demonstracinėje

versijoje buvo rodomi Rid Hershel nuotykiai Rasheans kaimelyje. Jame buvo galima kalbėti su gyventojais, pirkti daiktus ir peržiūrėti nedidelę animacijos sceną su heroje, Farah.

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Capcom į PSP platformą žada perkelti vieną senesnių ir kiek pamirštą muštynių žaidimą. Chaos Tower yra paremtas Vampire Savior for Matching Service žaidimu Dreamcast konsolei. Pagrindiniai naujojo žaidimo herojai — Dmetri ir jo draugai. Nors tai bus tradicinės dvimatės muštynės su DarkStalkers herojais, žaidime išlaikyta puiki kovų įtampa ir išskirtinės savybės. Pavyzdžiui, galima pasirinkti tris skirtingas veikėjo versijas, kurių kiekviena turi savas stiprybes ir silpnybes.

Tai tik keletas iš daugelio pademonstruotų PSP žaidimų Tokyo Game Show parodoje. Jų kuriama išties nemažai (pridedame neseniai paskelbtą PSP startinį žaidimų sąrašą Japonijoje), ir vis daugiau kompanijų pradeda rimtai ruoštis PSP startui. Electronic Arts neseniai paskelbė visą Team Fusion studiją skirsianti darbui su šia platforma ir pirmaklasių žaidimų kūrimui. PSP startas „Tekančios Saulės" šalyje jau greitai. Apie jį būtinai papasakosime žurnalo numeriuose.

Devi May Cry 3

TREČIĄJA DEVIL MAY CRY DALIMI CAPCOM RUOŠIASI SUGRĄŽINTI ŽAIDĖJAMS PIRMOSIOS DALIES GREITĮ IR ĮTŪŽĮ. PARODOS METU BUVO DEMONSTRUOJAMI KELI LYGIAI IR ATSKLEISTOS NAUJOS SIUŽETO DETALĖS.

Galbūt jau girdėjote, kad Devil May Cry 3 iš tiesų yra pirmosios dalies priešistorė? Capcom teigia, kad galutiniame žaidimo pavadinime net gali nebūti skaičiaus 3. Žaidime valdysime jaunesnį ir dar labiau arogantišką Dante. Atrodo, jis ir jo brolis, Virdžilas, susidūrė su kažkuo baisiu. Neaišku, ar tai demoniška pasaulio pabaiga, ar tiesiog menkas pavojus, tačiau galima neabejoti, kad Dante ir jo giminaičiai tiesiog siautės prieš blogio jėgas.

Demonstruoto žaidimo veiksmas vyko sugriautame mieste, o Dantei reikėjo nusigauti iki grėsmingo, tolumoje dunksančio bokšto. Tačiau pakeliui sutiktiems priešams, be abejo, atrodė priešingai, taigi herojus ėmėsi darbo. Devil May Cry 3 žaidėjams leis išsirinkti įvairius kovos stilius, siūlančius skirtingas savybes, kurias žaidimo metu bus galima tobulinti: bus artimų ginklų ir grumtynių kovos stilius, šaunamųjų ginklų naudojimas ir triukų vykdymas. Kiekvienas skirtingas stilius, be abejo, leis vis kitaip žaisti, pavyzdžiui, pasirinkus sukčiavimo kelią, Dantė galės atlikti įvairius vikrius judesius, tokius kaip šokinėjimą sienomis. Mėgstančius naudoti ginklus nudžiugins naujos greito pakeitimo galimybės — nebereikės išeiti į meniu. Taigi dabar, pavyzdžiui, galėsite kardu išmesti priešą į viršų, kelis kartus iššauti į jį pistoletu ir, greitai pasikeitę, jį pribaigti šratiniu šautuvu.

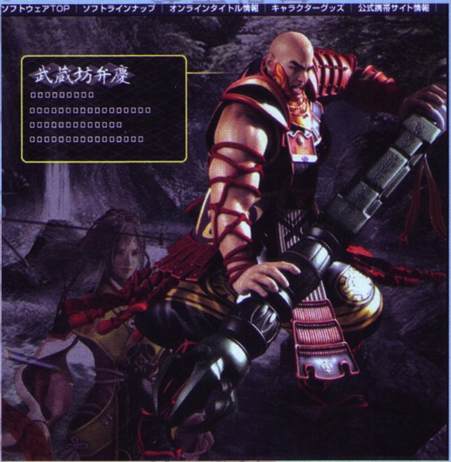
Nauji herojaus judesiai ne tik šaunūs, bet, rodos, dar stilingesni nei seniau: galima užšokti ant kritusio priešo ir slysti ant jo kambariu, galima siūbuoti nuo kolonos ir išversti krūvą laukiančių priešų. Tokių netikėtų manevrų išties prireiks, nes priešai trečioje serijoje bus daug stipresni nei DMC 2.

Kalbant apie vietoves, į akis iškart krenta daug mažesnės erdvės, primenančios pirmosios dalies aplinkas. Tai puiku, nes suteikia daug didesnės įtampos, taip pat leidžia vietoves ir jose esančius priešus atkurti daug detaliau. Beje, įdomi detalė yra ta, kad Dantes balsą įgarsino jau kitas aktorius — matyt, labiau atitinkantis jaunesnio herojaus balsą.

Devil May Cry 3, atrodo, žada susigrąžinti dalį nuo serijos nusisukusių fanų po antrosios dalies nesėkmės. Iššūkiai ir kovos bus tikrai intensyvesnės, o vaizdai gražesni. Taigi laukti yra ko. O sulauksime trečiosios Devil May Cry dalies (kad ir kaip ji vadintųsi) kitų metų kovą.

Genji

ŽYMUSIS CAPCOM DIZAINERIS, YOSHIKI OKAMOTO (STREET FIGHTER SERIJA), ĮKŪRĘS SAVO STUDIJĄ GAME REPUBLIC, PIRMĄ KARTĄ PADEMONSTRAVO PIRMĄJĮ STUDIJOS ŽAIDIMĄ — GENJI. ŽAIDIMAS KURIAMAS KARTU SU SONY. TAI BUS EPINĖ HACK'N'SLACH ISTORIJA APIE SAMURAJUS, IŠ PIRMO ŽVILGSNIO LABAI PRIMENANTI ONIMUSHA SERIJĄ.



Nepaisant panašumų, Genji, atrodo, bus labai rimtas veiksmo žaidimas. Galima valdyti kardu besišvaistantį samurajų, Yoshitsune, arba jo didžiulę kuoką tampantį kolegą – milžiną, Benkei. Jokios žaidimo istorijos ar siužeto detalių, deja, nebuvo atskleista. Demo versijoje demonstruotas Genji atrodė gan įspūdingai. Samurajus Yoshitsune gali atlikti gynybinius pasiridenimus ir staigiai šokinėti, išvengdamas puolimų. Pats Yoshitsune puola standartiniais kirčiais, taip pat gali, staigiai palinkęs į priekį, atlikti galingą dūrį. Teisingai valdant herojų net galima šokinėti nuo priešo prie priešo, juos kapoti ir pačiam vengti jų atakų. Taip pat yra keletas galingų technikų ir kombo atakų. Pasiridenus už priešo, galima durti jam iš nugaros. Naudojamas ir specialus galingo režimo matuoklis. Aktyvavus jį, ekranas nusidažo atvirkščiom spalvom, o herojus atlieka keletą labai žiaurių nužudymų.

Žaidimo metu veikėjai kils lygiais ir gaus naujų ginklų bei aksesuarų. Pavyzdžiui, pradėjęs žaidimą, Beknei turi tik kuoką, tačiau vėliau gauna masyvią ietį.

Kaip ir Onimusha 3 žaidime, Genji aplinkos visos atkuriamos realiu laiku ir atrodo išties nuostabiai. Veiksmas vyksta senovės Japonijos šventyklose, miškuose, prie upelių ir kitose įspūdingose vietose. Priešai taip pat parinkti tinkamai: įvairūs samurajai, demonai ir monstrai.

Genji — išties netikėtas siurprizas iš naujos buvusio Capcom dizainerio studijos. Europoje jo pasirodymas dar nepaskelbtas, o už Atlanto jis turi pasirodyti kitų metų vasarą.

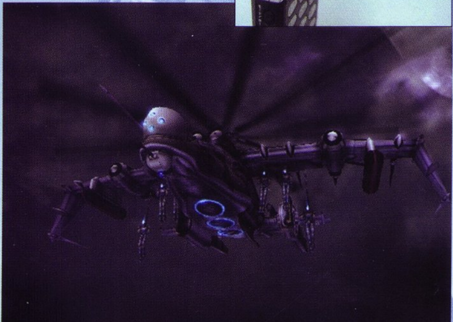
Final Fantasy VII kompiliacija

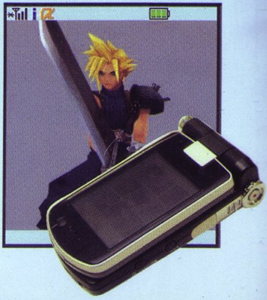
TAI BUVO GALIMA NUSPĖTI PO FINAL FANTASY X-2 PASIRODYMO. SQUARE FANAI PRADĖJO TRIUKŠMINGAI REIKALAUTI PAČIOS POPULIARIAUSIOS IR KOMERCIŠKAI SĖKMINGIAUSIOS SERIJOS DALIES, FINAL FANTASY VII, TĘSINIO. KOMPANIJA NET TIK IŠGIRDO FANŲ PRAŠYMUS, JI NUSPRENDĖ IŠLEISTI NET TRIS DARBUS, SUSIJUSIUS SU FINAL FANTASY VII. PIRMASIS YRA FINAL FANTASY VII: BEFORE CRISIS. TAI VEIKSMO RPG, KURĮ GALIMA ŽAISTI TIK JAPONIJOJE. ANTRASIS YRA KITAIS METAIS PASIRODYSIANTIS CG FILMAS FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN. PASKUTINIS PASKELBTAS SERIJOS „IŠSUKIMAS" — FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CEREBRUS. PASIŽIŪRĖKIME Į KIEKVIENĄ ŠIO FFVII RINKINIO DALĮ.

Before Crisis. Šis daikčiukas tiesiog sukels pavydą likusiam pasauliui, nes jį galima žaisti tik Japonijoje. Dar daugiau — tik vieninteliu mobiliuoju telefonu, Panasonic FOMA P900iv. Kol kas neatrodo, kad greitu laiku žaidimas pasieks kitas šalis, tačiau kažkada taip gali atsitikti. Before Crisis yra veiksmo nuotykių žaidimas, kuriame valdote Turkus — stilingus niekšus, kurie padėdavo Šinrai originaliame žaidime.

Advent Children. Apie šį pilnametražį CG filmą jau pasakojome. Filmas išeis DVD ir UMD formatais ir pasakos apie Cloud bei jo komandos nuotykius. Advent Children neseniai sudalyvavo Venecijos kino festivalyje — tai išskirtinis atvejis ir pripažinimas tokiai produkcijai. Na, o parodos metu buvo demonstruotas naujas filmo klipas, kuriame parodyti nauji veikėjai. Į sceną įžengė Yuffie — pikta, turtus mylinti nindzė, atrodanti tiesiog nuostabiai. Taip pat pasirodė Cid, Red XIII ir keletas kitų.

Dirge of Cerebrus. Kol kas apie šį žaidimą žinoma nedaug. Parodoje Square pademonstravo gan ilgą žaidimo klipą. Tai bus veiksmo nuotykių žaidimas, pasakojantis apie Cloud ir jo draugų nuotykius, praėjus metams po įvykių filme Advent Children. Žaidimas jau gavo pravardę — „Vincent May Cry", mat, savo veiksmu ir greičiu kiek primena Dantes nuotykius.





Gran Turismo 4

POLYPHONY DIGITAL PREZIDENTAS, KAZUNORI YAMAUCHI, TGS PARODOJE ATSKLEIDĖ NEMAŽAI NAUJŲ NEKANTRIAI LAUKIAMO AUTO SIMULIATORIAUS DETALIŲ, KURIŲ VIENA BUVO IR NELABAI DŽIUGINANTI.

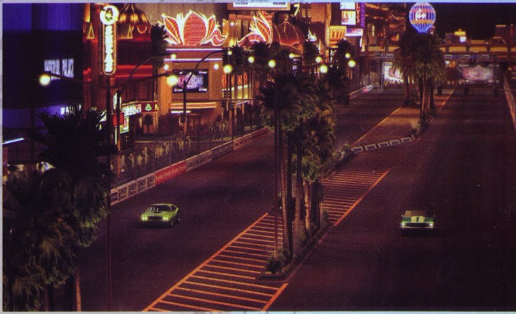
Pradėkime nuo blogų naujienų. Tiesa, ji kol kas mums neskambės taip skausmingai, kaip vakarų ar Japonijos žaidėjams — Gran Turismo 4 neturės anksčiau anonsuotų online žaidimo galimybių. Yamauchi teigė, kad tokį sprendimą lėmė rimti sunkumai dėl Europos ir Japonijos online infrastruktūrų. Kompanija būtų tiesiog nespėjusi jų išspręsti iki planuojamo žaidimo pasirodymo gruodžio mėnesį. Online žaidimo versija Konami planuoja išleisti kitais metais.

Didžioji geroji naujiena buvo anonsuotas Gran Turismo 4 režimas B-Spec. Suderinamas su Arcade ir Gran Turismo režimais, B-Spec suteiks visiškai naujas žaidimo galimybes. Jei pasirinksite B-Spec opciją prieš bet kokias lenktynes, jų metu ne pats vairuosite automobilį, o tik darysite įtaką DI vairuotojui, valdančiam jūsų automobilį. Lenktynes stebėsite iš tų pačių kameros kampų, naudojamų pakartojimuose, ir žiūrėdami spręsite, kaip vairuotojas turės elgtis situacijose, spaudinėdami mygtukus nuo vieno iki penkių (agresyviausias važiavimas). Be šių mygtukų bus galimybė bet kada spausti perėmimo mygtuką, — tada išvysite patį vairuotoją aktyviai bandantį pagerinti situaciją, taip pat bus P raidė, kurią paspaudus, vairuotojas važiuos į pitstopą artimiausiu metu.

Darbo šiame režime tikrai bus. Jūsų DI vairuotojas galės daryti klaidas, ir jei jį labai agresyviai spausite (nesigilindami į situaciją, nuolat spaudinėsite aukščiausią mygtuką), jis jų darys daugiau.

Ilgesnėse lenktynėse taip pat reikės stebėti patį automobilį: dėvėsis jo padangos, tad važiuoti į „pit-stopus" bus būtina. Kalbėdamas apie ilgas lenktynes šiame režime, Yamauchi paminėjo dar vieną savybę — jų pagreitinimą iki keturių kartų. Taigi praktiškai galėsite įveikti pilną Le Mans 24 valandų važiavimą per šešias valandas. Lenktynių stebėjimo ekranas leis tikrinti dabartines lenktynių pozicijas bei atstumus tarp automobilių — taip aiškiau priimsite sprendimus, kaip elgtis vairuotojui.

Be B-Spec režimo Polyphony prezidentas detaliau papasakojo apie Gran Turismo 4 foto režimą — nuotraukas bus galima komponuoti dviem metodais: „foto kelionė" ir „foto važiavimu". Pirmasis leis pasirinkti automobilį, paleisti jį vienoje iš 15 skirtingų vietovių ir tada jį fotografuoti iš bet kokio įmanomo kampo. Na, o „foto važiavime" atliksite intensyvesnio veiksmo



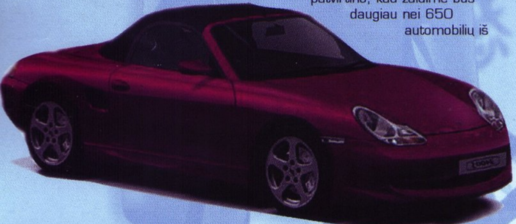
TOKYO GAME SHOW 2004

nuotraukas, gaudydami kadrus iš bet kurių lenktynių pakartojimų. Nuotraukos neužims daug vietos, tad atminties kortelėje jų bus galima išsaugoti tikrai daug. Taip pat, jei rasite suderinamą USB spausdintuvą, jas galėsite atsispausdinti tiesiai iš konsolės.

Parodoje taip pat buvo atskleistos keturios naujos (iš daugiau nei 50–ies) žaidimo trasos: El Capitan, California Infineon Raceway, Suzuka ir Twin Ring Motegi. Ketvirtoje dalyje galėsime važinėtis ir ankstesnių žaidimų trasose, be abejo, patobulintose naujo variklio dėka.

Parodyti ir keli nauji automobilių modeliai: Mazda 6 MPS, BMW M5, Toyota Motor Triathlon Race Car — įdomus Formulės 1 ir mini sunkvežimio (SUV) hibridas, dvigubai didesnis už kitus automobilius, Tank Car, ir triratis Chrysler's 1886. Polyphony paruošė ir vieną siurprizą — žaidime bus ir gatvių lenktynių automobiliai, į kuriuos bus galima kišti „NOS'us" ir kitus madingus bei galingus „apgreidus". Yamauchi patvirtino, kad žaidime bus daugiau nei 650 automobilių iš 80 skritingų gamintojų. Prezidentas prasitarė, kad tikėjosi į žaidimą įdėti dvigubai daugiau automobilių, tačiau dėl laiko trūkumo (dizaineriai prie vieno modelio dirba apie mėnesį) tai buvo neįmanoma. Tačiau žaidime bus smarkiai praplatintas garažas, kuriame žaidėjai galės laikyti savo automobilius — čia tilps nemažiau 1000 automobilių (GT3 buvo galima laikyti tik 200).

Tai, ko gero, buvo paskutinis pranešimas ir naujienos, prieš pasirodant šiam seniai laukiamam žaidimui. Gran Turismo 4 startas Europoje — gruodžio 14 dieną!



Mega Man X8

Ilgametė Mega Man X serija tęsiama toliau, ir parodoje buvo demonstruojama beveik baigta aštuntoji jos dalis. Tiesa, žaidimas buvo pristatomas japonišku pavadinimu, Rockman X8, tačiau tai nieko nekeičia — tai juk tas pats Mega Man.

Tokyo Game Show demonstravo naujus žaidimo elementus ir lygius. Pasirodo, Mega Man X8 nebus sudarytas vien tik iš šonu slenkančių platforminių lygių. Parodytas ledo lygis buvo trečiojo asmens šaudyklė, kuriame reikėjo skristi su aparatu ir šaudyti arba vengti priešų. Buvo galima keisti valdomus veikėjus X ir Zero ir naudoti kiek skritingas jų savybes.

Romancing Saga: Minstrel Song

NORS IR ILGAMETĖ, SAGA ŽAIDIMŲ SERIJA PASTARUOJU METU NEGALI GIRTIS PAKILIMU. PASKUTINĖ JOS DALIS, UNLIMITED SAGA, ŽAIDĖJŲ BUVO PRIIMTA NEPALANKIAI. DABAR SQUARE SIEKIA VĖL ATGAIVINTI SERIJĄ IR RUOŠIA NAUJĄ ŽAIDIMĄ, PAREMTĄ ROMANCING SAGA, PAČIU PIRMUOJU SERIJOS ŽAIDIMU DAR SUPER FAMICOM SISTEMAI.

Tik pažvelgus į Romancing Saga: Minstrel Song, į akis krenta veikėjų stilistika. Vietoje tipiškų veikėjų modelių, jie atrodo tarsi iš poligonų sukurti senųjų Square žaidimų „spraitai“ — su didesnėmis galvomis, mažais kūnais ir didžiulėmis, išraiškingomis akimis. Be abejo, tokia išvaizda nors ir stebina, tikrai padės žaidimui išsiskirti iš kitų žaidimų tarpo. Tačiau, nors fanams nostalgiją ir sukels, kai kurie senojo žaidimo veikėjai buvo visiškai perkurti neatpažįstamai.

Kaip įprasta Romancing Saga žaidimuose, pradžioje galima rinktis iš kelių veikėjų: tai ir kilmingi herojai, šokėjai, piratai, ir kiti. Nors pasirinkto herojaus siekiai taps istorijos tikslu, žaidimas turės nelinijinį siužetą, pavadintą „Free Scenario System“, kuris leis laisvai tyrinėti pasaulį ir ieškoti savo kelio iki pabaigos. Neturite jokio nurodyto tako ar tvarkos, kaip turėtų klostytis įvykiai? Turite viską bandyti patys ir žiūrėti, kur tai jus nuves.

Pirmą kartą serijoje mūšiai persikėlė į visiškai trimatę erdvę. Tai standartinė eiga paremtos kovos, kur veikėjų savybes lemia jų valdomi ginklai ir magija bei išmokti įgūdžiai. Galima sujungti keletą technikų į vieną ir surengti super galingą ataką.

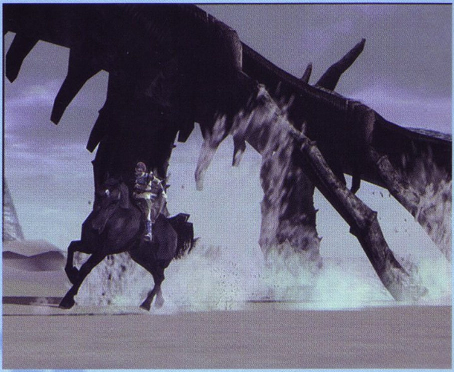
Čia išlaikyta ir daugelis tradicinių serijos gudrybių. Pavyzdžiui, kovos metu jūsų HP veikia kaip buferis „gyvybės

taškams“, kurie ir yra tikra veikėjo gyvybinė jėga. Galima prarasti visus HP ir likti gyvam, kol gyvybės taškai nenukris iki nulio. Taip pat veikėjai negauna įgūdžių nustatytu dažniu. Vietoje to pasiimate statistikų patobulinimus mūšio pabaigoje ir išmokstate įgūdžių, naudodami skirtingus daiktus. Veikėjai gali naudoti keletą skritingų ginklų rūšių, o ne tik ribotą rinkinį.

Japonijoje Romancing Saga: Minstrel Song pasirodys kitą pavasarį. Kol kas nežinoma, ar žaidimas bus išleistas už jos ribų, bet reikia tikėtis, kad Square nepabūgs prastos ankstesnės serijos reputacijos ir išleis šį žaidimą anglų kalba.

Wanda and Collosus

PARODOJE SONY PIRMĄ KARTĄ LEIDO PAŽVELGTI Į NAUJĄ ICO KŪRĖJŲ DARBĄ, WANDA AND THE COLOSSUS. NEBUVO JOKIŲ GALIMYBIŲ PAŽAISTI ŽAIDIMĄ, TIESIOG BUVO PADEMONSTRUOTAS NEILGAS TREILERIS.



Filmukas prasideda nuo gitaros melodijos, labai panašios į skambančią Ico, bet naujos. Pro saulės nušviestą šventyklą karys neša kniūbsčią merginą — ko gero, tai ir yra Wanda. Jis padeda ją ant altoriaus, išsitraukia kardą ir scena išnyksta.

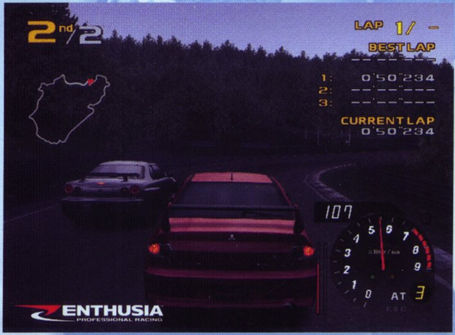
Vaizdas sugrįžta, grojant fanfaroms, o herojus joja arkliu per skurdžius laukus. Vaizdai, rodos, „ištraukti" tiesiai iš Ico — stiliaus neįmanoma sumaišyti. Herojų atakuoja galybė monstrų. Dauguma jų labai keisti, vienas primena Majų statulą, kitas sudarytas iš dantytų akmenų, trečias — kažkas tarpinio tarp skraidančio vabzdžio ir driežo. Herojus šokinėja ir kaunasi su jais. Rodos, kad žaidime teks nemažai kautis, kad ir kaip keistai tai skambėtų.

Iš tiesų, pirmieji Wanda and Collosus vaizdai ne visai tokie, ko gerbėjai galėjo tikėtis iš Ico kūrėjų. Tačiau jais galima pasitikėti ir, be abejonės, sulauksime dar vieno nuostabaus, japoniška dvasia dvelkiančio žaidimo.

Enthusia Professional Racing

Apie kitas Konami lenktynes, pirmą kartą pristatytas E3 parodoje, Tokijuje, buvo atskleista daugiau informacijos — buvo paruošta keturių trasų demonstracinė Enthusia Professional Racing versija. Nors žaidimas ir atrodo gan solidžiai ir daug žadančiai, tačiau kai tuo pat metu ir toje pačioje kompanijoje rodomas Gran Turismo 4, visos kitos lenktynės tiesiog nublanksta.

Kaip išskirtinė Enthusia savybė yra pristatoma vadinamoji „vizuali gravitacijos sistema" (VGS). Naudodamas įvairius vaizdinius



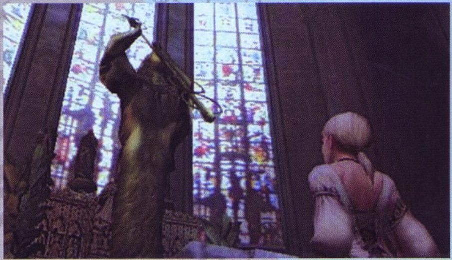
elementus, žaidimas informuoja žaidėją apie bet kuriuo metu automobilį veikiančias gravitacijos jėgas. Kompasą primenantis displėjus rodo ratų važiavimo kryptį, šalia esančios rodyklėlės rodo jėgų poveikį stabdant, akseleruojant ar sukantis, taip pat yra stulpeliai, rodantys kiek spaudžiamas akseleratorius ar stabdis.

Grafiškai žaidimas atrodo tikrai gražiai, tačiau kiek nusileidžia naujajam Gran Turismo. Valdosi jis taip pat patogiai, tačiau jo problema yra greičio pojūtis: nelabai išeina jį „pagauti" nei žvelgiant į vaizdą nuo buferio, nei matant visą automobilį. Atrodo, kad Enthusia bus labai sudėtingas, ir labiausiai patiks tiems, kas važiuodamas Gran Turismo, lengva ranka laimi aukso medalius.

Demento

BE DAUGELIO JAU GIRDĖTŲ PAVADINIMŲ, CAPCOM PARODOS METU PRISTATĖ IR VIENĄ VISIŠKAI NAUJĄ, ILGAI PASLAPTYJE LAIKYTĄ ŽAIDIMĄ. DEMENTO BUS SIAUBO TEMATIKOS NUOTYKIŲ ŽAIDIMAS, KURIAMAS PANAŠIA DVASIA, KAIP IR BAUGUSIS CLOCK TOWER 3. DEMENTO, RODOS, BUS ŽAIDŽIAMAS KAIP IŠTISA PASLAPTIS, KUR JUMS REIKĖS IŠSIAIŠKINTI, KOKIU BŪDU PATEKOTE Į PASLAPTINGĄ SALĄ KARTU SU LABAI DIDELIU KEISTUOLIU, NUOLAT JUS GĄSDINANČIU IR BANDANČIU NUŽUDYTI.

Demento parodoje nebuvo galima žaisti — pademonstruotas tik ilgokas treileris. Jame rodyta pagrindinė herojė tyrinėja paslaptingąją salą ir sutinka pirmuosius didžiulius padarus. Po susitikimo su jais mergina atsiduria... kalėjime. Iš jo ją išgelbėja šuo, ir herojė toliau tęsia kelionę po pavojingąją salą.



Be animacijos scenų buvo parodyti ir „geimplėjaus" intarpai. Čia išryškėjo panašumas į Clock Tower, mat dažniausiai tenka sėlinti nepastebėtai ir vengti didžiulių priešų. Beje, jus išgelbėjęs šuo čia atliks gan svarbų vaidmenį: jis ne kartą padės herojei, pavyzdžiui, atblokuos duris, atakuos ją gaudančius padarus.

Demento sukasi ant galingai atrodančio grafikos variklio, atkuriančio detalius ir sklandžiai animuotus veikėjų modelius bei tikslias aplinkas. Vaizdai, be abejo, tamsūs ir gąsdinantys.

Naujasis Capcom žaidimas kol kas tik pirmosiose kūrybos stadijose, tad jo išleidimo data kol kas nepaskelbta.

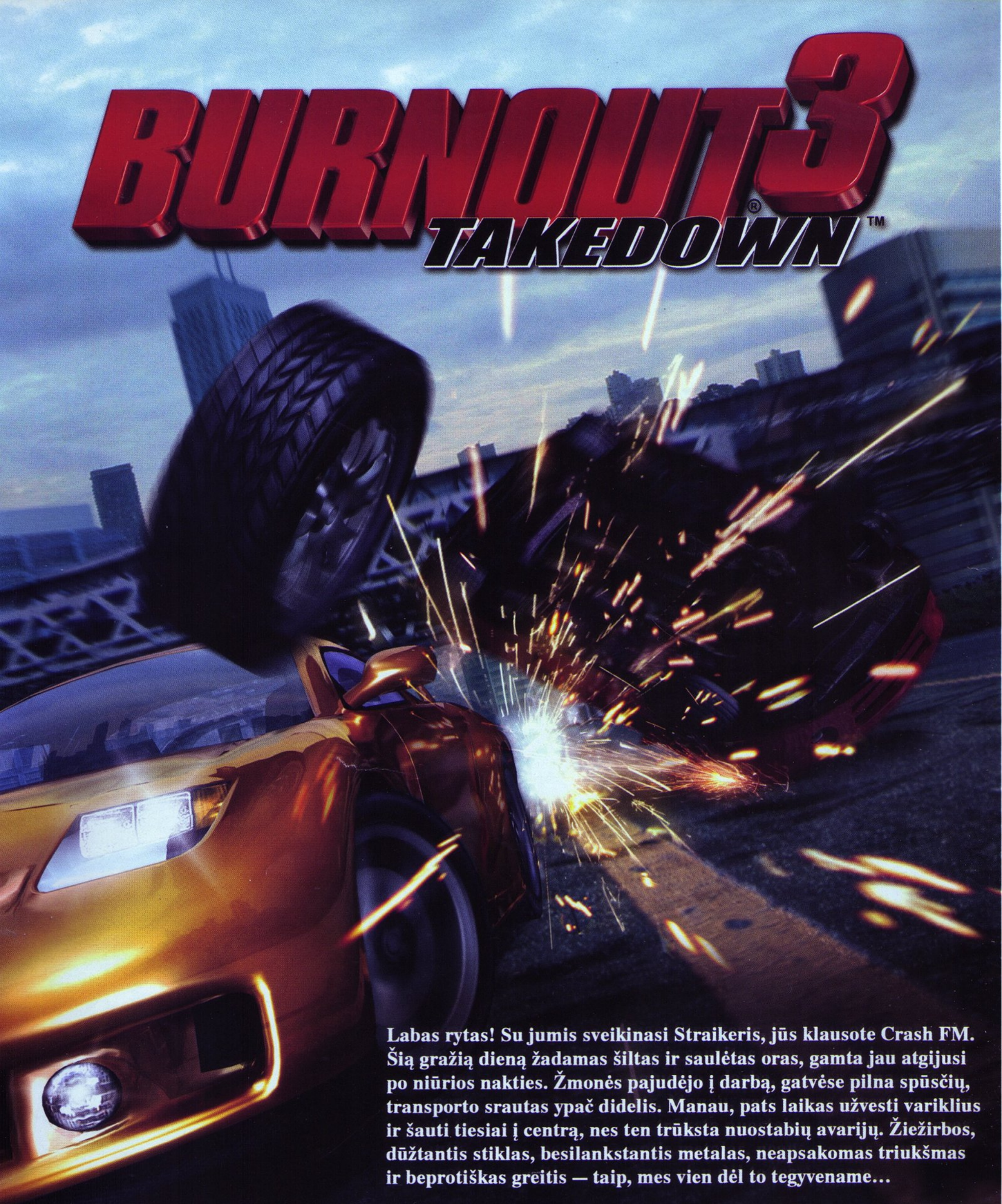
Okami

DAR VIENAS CAPCOM NUOTYKIŲ ŽAIDIMAS, OKAMI, LEIS MUMS VALDYTI VILKĄ. VILKAS NĖRA TIESIOG ĮPRASTAS ŽVĖRIS, O ANKSTYVA MITINĖS SAULĖS DEIVĖS, AMATERASU, FORMA. ŠI DIEVYBĖ IŠKELIAUJA GELBĖTI ŽEMĖS IR KOVOTI SU MONSTRAIS. NORS OKAMI PARODOJE DAR NEBUVO ŽAIDŽIAMAS, CAPCOM PARODĖ NAUJĄ ŽAIDIMO TREILERĮ.

Kaip ir kitame Clover Studios darbe, Viewtiful Joe, Okami aiškiai pasižymi nuostabia menine išraiška. Žaidimas kuriamas cell shading technologija, tačiau ji panaudota visiškai kitokia kryptimi. Okami atrodo tarsi ranka piešta japoniška kaligrafija. Vaizdai tokie stilizuoti, kokių dar neteko išvysti jokiame žaidime.

Okami „geimplėjus" yra gan įprastas trečiojo asmens veiksmo žanrui. Žaidėjai keliaus tyrinėti aplinkų ir bendrauti su vietiniais gyventojais bei kovoti su priešais. Įdomi Amaterasu galios augimo sistema. Kadangi tai yra dievybė, galia priklauso nuo į ją tikinčių žmonių. Aukštesnį tikėjimą galima pasiekti klausant ir vykdant žmonių norus ar atstatant aplinkoms spalvą.

Okami Japonijoje pasirodys kitais metais. Ar sulauksime šio labai išskirtinio japoniško žaidimo ir mes, kol kas neaišku.



Labas rytas! Su jumis sveikinasi Straikeris, jūs klausote Crash FM. Šią gražią dieną žadamas šiltas ir saulėtas oras, gamta jau atgijusi po niūrios nakties. Žmonės pajudėjo į darbą, gatvėse pilna spūsčių, transporto srautas ypač didelis. Manau, pats laikas užvesti variklius ir šauti tiesiai į centrą, nes ten trūksta nuostabių avarijų. Žiežirbos, dūžtantis stiklas, besilankstantis metalas, neapsakomas triukšmas ir beprotiškas greitis — taip, mes vien dėl to tegyvename…

BELAUŽANT

Žygis

■ Kūrėjas: Criterion Games | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2004-09-10 | Žanras: lenktynės

Pirmosios rungtynės vyks ramiame Amerikos užmiestyje, prie plataus ežero. Apšilimui pasirinkai mažesnį transporto srautą — lai taip ir būna. Tačiau nemanyk, jog iššūkis bus paprastas. Mažiau staigių posūkių ir platesni keliai be pastovaus eismo reiškia, jog bus išvystytas kur kas didesnis greitis, tuomet viena vienintelė klaida ar nepastebėtas automobilis — ir mums teks stebėti vieną gražiausių kada nors matytų susidūrimų. Daug dėmesio skirta detalėms: automobilių dalys lankstosi, lūžta, stiklai dūžta ir skraido ore, kėbulas visiškai deformuojasi, ratai po stipraus smūgio atsikabina ir nuskrenda ar nurieda šalin. Fizikos dėsniai įtraukia bejėgį vairuotoją bei narvu tapusią jo transporto priemonę į savo sūkurį ir išdarinėja su juo, ką tik nori. Bet nesirūpink, iš to ir naudos galima išpešti. Nepamiršk naudoti funkciją „po susidūrimo" — pateksi į tam tikrą matricą, regėsi neapsakomus vaizdus, sulėtintai matysi, kaip deformuojasi tavo plieninis žirgas, kaip fizikos dėsniai žiauriai išdykauja su tavo nuosavybe. Bet negana to, galėsi valdyti „savo" nuolaužas, kad jomis numuštum oponentus ar, trankydamasis į kitus objektus ar transportą bei darydamas beprotiškas figūras, rinktum taškus, tiksliau, pinigus, už kuriuos vėliau galėsi įsigyti naujų mašinų. Viso to metu girdėsi tik keistus, paslaptingus garsus, besikeičiančius pagal tavo dūžtančio automobilio padėtį. Nepakartojama...

Tai bus paprastos lenktynės. Trasoje dėl medalių kovos šeši priešininkai. Neperdedu, sakydamas „kovos" — tokių greitų ir agresyvių rungtynių tikrai niekur nesi matęs. Jei dreba kinkos, dabar pats metas pasitraukti, nes paskui kelio atgal nebebus. Pasirašai? Nuostabu.

Žinoma, pasirinkai nuostabų automobilį. Prieš rungtynes buvo sudėtinga išsirinkti vieną iš tokios vertų dėmesio „ratų" pasiūlos. Perdažęs jį viena iš trijų siūlomų spalvų gamų, tu pilnai pasitiki savimi ir esi pasiruošęs be vargo užimti pirmąją vietą. Stop. Taip tu nieko nepadarysi. Priešininkai taip pat „pasikinkę" dailias ir nemažiau galingas mašinas, taigi tau reikia kažko ypatingo, kad parodytum įspūdingus rezultatus. Taip, tai *Boost* funkcija, liaudyje žinoma kaip „Nosas" arba „Nitro". Jos negausi prieš rungtynes — tokį turtą reikia užsitarnauti. Ir ne bet kaip, o darbais! Štai paprasčiausias gidas, ką reikia daryti, kad įgautum daugiau greičio:

Važiuoti priešinga eismo juosta;
Prašvilpti pro prie pat pravažiuojančius automobilius;
Paskutinę akimirką išsisukti nuo susidūrimo;
Posūkių metu čiuožti, kombinuojant stabdžių ir staigaus greičio manevrus;
Sekti tiesiai oponentams iš paskos;
Taranuoti oponentus;
Trinti priešininkus į sienas;
Sudaužyti varžovus;
Kombinuoti įvairius punktus ir nebijoti eksperimentuoti — čia VISKAS įmanoma!

Iki 5-ojo punkto savo *Boost* stulpelį tik pildysi, iki 7-o — vogsi iš savo priešininkų. Tuo tarpu 8-o punkto dėka *Boost* stulpelis pailgės dvigubai ir užsipildys iki pat galo. Jei tai padarysi dar kartą, jis pasidarys tris kartus ilgesnis, nei buvo pradžioje. Įvaldęs meną nustumti priešininką į šalikeles, tvoras ar pravažiuojančias mašinas, savo *Boost* stulpelį pailginsi iki keturių kartų. Tai garantuoja pasiutusį greitį!

Panaudojus šį stulpelį pagal paskirtį, vaizdas „išsitemps", ir pateksi į adrenalino kupiną pasaulį, kur kiekviena šimtoji sekundės tampa aukso vertės, kur delnai, laikantys vairą,

suprakaituoja labiau už pažastis saulėtą dieną, ten, kur dar niekas nėra patekęs...

Jeigu, neduok dieve, būsi nustumtas iš kelio, ar pats nesuvaldysi savo plieninio žvėries, pernelyg nesijaudink — po kelių akimirkų vėl stovėsi trasoje su sutaisytu automobiliu, ir įdėjęs kiek pastangų, prisivysi savo priešininkus. Tačiau ir jie nesunkiai tave gali prisivyti, tad, išstūmęs iš kelio lenktynių lyderį, nesitikėk, jog pergalė ranka pasiekiama. Kova vyksta iki paskutinės akimirkos, čia viskas gali aukštyn kojom apvirsti, nors ir paskutinėmis sekundėmis.

Gerai. Gana pliurpalų, pasakiau pakankamai. Daugiau nei pakankamai. Spausk akseleratorių!

Labas vakarėlis, ištikimieji *Crash FM* klausytojai. Su jumis dar kartą sveikinasi Straikeris. Šiandien turėjome nepakartojamą dienelę. Jūs privalėjote matyti, kokios aršios lenktynės vyko prie *Silver Lake* ežero! Automobiliams besigrumiant, viena mašina „išvyko žvejoti" tiesiai į vandenį. Puiku, jog tai buvo užfiksuota fotokamera, taigi avarijos autorius turės nuostabią nuotrauką savo albume! Laukite naujų žinių. Su jumis *Crash FM*.

Puikiai padirbėta! Aukso medalis — pagrindinis tavo tikslas, nes vėliau už tokius gausi krūvą ypatingų apdovanojimų. Na, o dabar nesvajokime apie saldžią ateitį. Kur norėtum lenktyniauti toliau? Aš tau galiu patarti, bet savo gyvenimo kelią teks pačiam rinktis. Rinkis bet kurias sau prieinamas rungtynes, bet kurioje kontinento dalyje. Tereikia, kad turėtum tam tikros klasės automobilį bei būtum jau išsikovojęs priėjimą prie tų rungtynių. Visgi vienu metu dažniausiai turėsi gerokai daugiau nei tris variantus, taigi tavo likimo vingiai priklauso tik nuo tavęs paties. Matau, tave sudomino eliminatorius. Kodėl gi ne? Į trasą!

Šio važiavimo taisyklės nuo paprastų lenktynių gerokai skirsis. Tai — lyg sudėtingesnė lenktynių atmaina. Dabar nebeužtenka tiesiog atvažiuoti pirmam, kad iškovotumėte aukso medalį. Šiose rungtynėse pravažiavus kiekvieną ratą atkris po vieną dalyvį — tą, kuris važiuoja paskutinis. Taigi kiekvieno rato finišo liniją privalai kirsti bent jau prieš paskutinis. Tačiau jei visąlaik taip finišuosi, penktajame rate lyderis gali būti taip stipriai nuo tavęs atsiplėšęs, jog jo per vieną ratą nepavysi. Geriausiai išsikovoti solidžią poziciją ir ją tvirtai „sugniaužus" laikyti, o likus kovoti vienas prieš vieną, panaudoti visus savo vairavimo įgūdžius ir išsikovoti pagarbą bei prizus.

Straikeris vėl su jumis. Po beprotiškos eliminatoriaus rungties miesto centras vis dar tvarkomas. Patikėkite, kokia netvarka ten buvo! Vienas vairuotojas nustūmė savo priešininką tiesiai į tramvajų, o tai sutrikdė visą eismą ir sudarė kamštį pagrindinėje gatvėje! Aš tiesiog apakęs! Beje, turime vieną naują, geras perspektyvas rodantį vairuotoją. Jis jau antrose rungtynėse iškovoja auksą. Kad ir kaip būtų, sekite mūsų naujienas — su jumis Straikeris iš *Crash FM*.

Pasirodei nuostabiai. Kur lenktyniausi toliau? Nori palakstyti greitkeliais? Mielai prašom! *Burning Lap*, *Preview Lap* bei *Special Event* turi labai daug bendro — tai visos lenktynės, kuriose matuojamas laikas. Trasoje bus viešasis transportas bei nekaltos „civilinės" mašinos, bet nebus priešininkų. Tačiau, kaip suprasi, turėdamas didesnį lenktyniavimo stažą — laikas kartais baisesnis už visus penkis priešininkus. Jo sustabdyti negali, tuo tarpu, priešininko automobilį galima nustumti nuo skardžio ar stumtelti į prigrūstą priešingą eismo juostą. Žiauru. Bet toks jau gyvenimas. Ne gailėtis susirinkome, o NAIKINTI!

Grįžkime prie šių rungtynių skirtumų ir panašumų. *Preview Lap* leis išbandyti dar nebandytą automobilį. Tai gali būti automobilis iš visai kitos klasės, negu vairuoji dabar. Tarkime, ką manai apie Formulės–1 bolidą?..

Special Event privalėsi lenktyniauti tik su tam tikru automobiliu. Čia irgi dažniausiai kovosi su laiku (nors kartais ir kitokių rungčių pasitaikys). Skirtumas tas, kad kovosi dėl atviruko. Jame matysi

BELAUŽANT

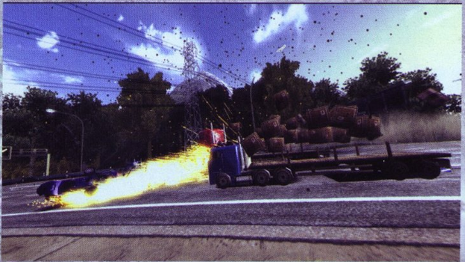
svarbiausius vietoves, kurioje lenktyniaviai, pastatus arba gražiausius gamtos vaizdus. Trumpiau tariant, kolekcininkų atributika. O surinkęs visus atvirukus, būsi apdovanotas specialiu automobiliu.

Burning Lap nuo likusių įvykių skiriasi tik savo sudėtingumu — kad jį įveiktum, prireiks praktiškai visą ratą apvažiuoti laikant įjungtą *Boost*'ą bei vengiant didesnių klaidų.

Tokios rungtynės kartais veda iš kantrybės, tačiau sumušęs trasos laiko rekordą, nebeturėsi vargo kitose rungtynėse toje pačioje trasoje — taip ištobulinsi savo vairavimo įgūdžius ir geriau įsiminsi svarbesnius posūkius.

Tik tu ir laikas. Kas nugalės? Jūs klausotės *Crash Fm*, ir aš esu sužavėtas šiandienos važiavimo. Gavęs išbandyti blizgančią naujutėlaitę mašiną, vienas vairuotojas praskuodė ja visą trasą visai be avarijų, beveik visą laiką įjungęs *Boost*'ą! Klasikinės lenktynės su laiku buvo ne mažiau įtemptos nei su priešininkais. Tuo mes labai džiaugiamės, tačiau, tikiuosi, jog kitose rungtynėse teks išvysti daugiau chaoso ir netvarkos!

Nuostabu. Dabar gali išbandyti dar vieną lenktynių rūšį. Taip, aš noriu išvysti įspūdingas avarijas, išgirsti chaotišką padangų cypimą, pamatyti, kaip į metalo laužą virsta brangiausi sportiniai automobiliai! Metas išbandyti *Road Rage* rungtynes. Taisyklės nesudėtingos, reikalauja daugiau tikslumo ir vairavimo įgūdžių, nei greičio. Pirmam pasiekti finišo liniją nereikės. Priešininkai taip pat nesikėsins į tavo postą. Viskas priklauso tik nuo tavęs ir nuo tavo agresyvumo. Tikslas — sudaužyti tam tikrą skaičių oponentų automobilių per ribotą laiką. Gal atrodo ir paprasta, tačiau neužmiršk, jog tavo bolidas nebus sutaisytas, įvykdžius avariją. Jei suduši, tave suremontuos tik tiek, kad galėtum pavažiuoti, taigi privalėsi tausoti savo transporto priemonę. Po kelių stipresnių avarijų ji gali atsisakyti dirbti, ko



dėka, tikriausiai, neįvykdytum savo tikslo. Bent jau galėsi grožėtis, kaip kinta tavo automobilio forma po kelių sudužimų, kaip kliba dalys, kaip atsilupusi apdaila trinasi į asfaltą ir purškia žiežirbom... Šios rungtynės irgi nestokoja adrenalino ir yra puikus pakaitalas kitoms, kad tavo vairuotojo karjera netaptų monotoniška.

Taip! Taip! Aš jau savo stichijoje! Jūs nepatikėsite, kas ten dėjosi! Vienas vienintelis automobilis iš kelio išstūmė daugiau nei penkiolika savo priešininkų. Jis prasiautė pro trasą lyg uraganas. Tuo tarpu darbininkams dar ilgai reikės tvarkyti kelią po tokios „stichinės nelaimės"...

Jau esi pakankamai pasiruošęs įgyti kitų lenktynininkų pagarbą ir mesti jiems iššūkius. Taigi pirmyn! *Face-off* rungtynės tam labiausiai ir tiks. Pasirinkęs norimas rungtynes, kovosi vienas prieš vieną su priešininku. Prizas už pergalę — oponento automobilis. Viskas tuo ir pasakyta. Tik atsimink — kova bus labai įtempta, ir kiekviena klaida atsieis baisiai brangiai.

Prabėgo dar viena įvykių kupina diena, bet *Crash FM* vis dar su jumis. Ar pamenate, kai kalbėjau apie dideles perspektyvas rodantį vairuotoją? Patikėkite verčiau mano žodžiais, dabar jis be baimės metė iššūkį savo konkurentams ir dalyvavo *Face-off* varžybose. Svarbiausia, jog jo garažas pasipildė jau net trijų oponentų automobiliais. Koks ryžtas bei azartas! Koks agresyvumas! Tokių savybių turėtų pavydėti kiekvienas vairuotojas...

Matau, vaiki, tu esi tas, ko mūsų keliuose visuomet trūko. Esu sužavėtas tavo pasirodymu. Atėjo metas sudalyvauti dar rimtesnėse rungtynėse, tiksliau, rungtynių serijoje. *Grand Prix* privers ne vien pasirodyti geriausiai. Privers pasirodyti geriausiai kelias rungtynes iš eilės, o kelio atgal nebebus. Šios rungties pavadinimas tau turėtų būti žinomas, o ir taisyklės ganėtinai paprastos — serija važiavimų skirtingose trasose. Kiekvienoje jų, užėmęs pirmąją vietą, gauna šešis taškus, sekantis — keturis, trečiasis gauna tris. Ir taip toliau mažėjimo tvarka. Po visų lenktynių taškai susumuojami, ir tas, kuris jų turės daugiausiai, bus apdovanotas aukso medaliu. Kova ilga, sudėtinga ir joje negalima daryti pertraukų. Bet tu pakankamai įgudęs, kad tai įveiktum. Tai — finalinė rungtis, apibendrinanti viską, ko išmokai toje automobilių klasėje. Žinoma, savo kelią rinktis tau, bet aš nuoširdžiai rekomenduoju *Grand Prix* pasilikti pačiai rungtynių pabaigai, juolab, kad po to tau taps prieinamos rungtynės su aukštesne automobilių klase, taigi maloniau yra kopti viena tiese, nei šokinėti kreivėmis, kas gali labai išmušti iš vėžių, pripratus prie tam tikro svorio ir tam tikrą greitį išvystančių mašinų.

Mane tai pribloškė, mane tai sužavėjo! Šiomis dienomis įvyko toks smagus įvykis, kokių būna retai — visas *Grand Prix*. Pašėlusią grandinė lenktynių, kurių metu greičio ir avarijų buvo daugiau, nei galima įsivaizduoti. Vis

GREIČIO LIMITUS...

dar mano ausyse švilpia vėjas, o iš atminties neišsitrina nepakartojami automobilių akrobatiniai vartymaisi ore po smūgio...

Rodos, išbandei viską? Nė velnio! Dar laukia viena tų rungčių, kurių dėka *Burnout* tapo žinomas visame pasaulyje — *Crash*! Tai pati žiauriausia ir originaliausia rungtis, demonstruojanti gražiausius vaizdus, kokius tik galima išvysti. Gavęs galingą ir sunkią mašiną, turėsi tam tikrą atstumą įsibėgėti, pakeliui susirinksi ženklus, kurie padidins ar padaugins (o kai kurie sumažins) galutinį taškų skaičių, ir, galų gale pašokęs nuo tramplino arba tiesiog paprastu keliu įsibėgėjęs, rėšies į didelį transporto srautą, stengdamasis pridaryti kuo daugiau žalos. Kad jos būtų daugiau, po tam tikro susitrenkimų skaičiaus galėsi savo automobilį detonuoti. Tinkamai parinkus laiką, galima ne vien pasigrožėti įspūdingu metalo ir stiklo chaosu, bet ir susišluoti gerą sumelę taškų. Žala po avarijos bus suskaičiuota, sudedant kiekvienai mašinai padarytą žalą doleriais ir pridedant, padauginant ar padalinant iš surinktų ženklų. Bet tai ne viskas — dar bus galima pažiūrėti viso to pakartojimą iš gražesnių rakursų, nei pačiam teko išgyventi, pažvelgti į visą tą netvarką, kurią pridarei, iš šalies, stebėti nepakartojamas grandinines reakcijas. Pastangos to vertos.

Ar jūs tuo patikėsite?! Mes patekom į pirmus laikraščių puslapius! Turgaus rajone buvo pridaryta daugiau nei pusė milijono dolerių nuostolių! Dėl

mūsų agresyvaus lenktynininko, neįvyko šiandienos turgus. O atsižvelgiant į netvarką, kuri ten yra pridaryta, jis nevyks dar bent savaitę. O tai pridarys dar daugiau nuostolių. Kokie mes piktadariai... Bet negi taip ne linksmiau gyventi?! Jūsų ištikimas Straikeris, jūs vis dar klausote *Crash FM*.

Rungtynių rūšis jau teko išbandyti visas. Per tą laiką daug ko išmokai, dar daugiau pasiekei. Aš tavimi didžiuojuosi. Bet negalvok, jog tai pabaiga — juk iš viso galima užsitarnauti priėjimą prie 7 automobilių klasių. Tarp jų tokios mašinos, kaip džipai, sunkvežimiai, autobusai, formulės–1 ir galybė sportinių automobilių. Lenktynės vyks net trijuose pasaulio žemynuose — Amerikoje, Europoje ir Tolimuosiuose Rytuose, kurių kiekvienas prigrūstas užsiėmimų ir prizų. Taures iškovoti galėsi ne vien skindamas pergales rungtynėse, bet ir vykdydamas šalutinius tikslus. Veiklos visąlaik bus apstu, įsitraukęs į *Burnout* (o tam daug laiko neprireiks), ištrūkti galėsi tik po keliasdešimt valandų. O kur dar keturių rūšių dviejų varžovų rungtynės vienu metu, aštuonių varžovų rungtynės pakaitomis ar pačios įvairiausios rungtynės internetinio tinklo pagalba...

Visko šiame *Burnout 3* pasaulyje tiek daug, jog net akys raibsta. Ir viskas ištobulinta iki tokio lygio, kad nėra prie ko prikibt. O per *Crash FM* girdėsi daug daug gero *punk rock*'o ir, žinoma, mane, Straikerį... :-)

ĮDOMUMAS 98
Nuo meniu iki galutinių titrų išlaikomas aukščiausias susidomėjimo laipsnis.

GARSAS 99
Pradedant variklių burzgimais, baigiant avarijų garsais - PERFECT!

MUZIKA 95
44 punk rock kūriniai, vietoj kurių geriau tikti negalėtų niekas!

GRAFIKA 99
Lengvu mostu sutriuškina visus kitus žaidimus.

VALDYMAS 96
Be proto paprastas ir patogus. Ypač žavi automobilio svorio jutimas.

IŠVADA
Žaidimas, nuo kurio gali išsivystyti priklausomybė. Žaidimas, kuriuo galima demonstruoti moderniausius kompiuterinės grafikos pasiekimus. Žaidimas, neturintis minusų. Žaidimas, kurį liežuvis nesipriešina pavadinti tobulu. Ne mėnesio žaidimas. Ne metų žaidimas. O vienas geriausių žaidimų šitoje konsolių kartoje!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS

VA REITINGAS 98

Star Ocean: Till the End of Time

PASINERKITE Į ŽVAIGŽDŽIŲ VANDENYNĄ

Kūrėjas: Tri-Ace | Leidėjas: Square Enix | Data: 2004-10-01 | Žanras: veiksmo RPG

Role Playing konsolinių žaidimų žanras daugeliui legendinių herojų tapo gimtaisiais namais. Kiekvienais metais fanai su didžiuliu nekantrumu laukia savo mėgstamos frančizės tęsinio. Kai kurių žaidimų laukimo terminas matuojamas metais. Žinoma, tuo metu fanų apetitas slopinamas visomis įmanomomis priemonėmis: gražiais naujais paveiksliukais, stulbinančiais vaizdo klipais, „ekskliuzyviniais" interviu su žaidimo prodiuseriais. Visa tai leidžia išsaugoti neįtikėtinai aukštą laukimo „lygį". Deja, tačiau dažniausiai tokio žaidimo laukia liūdnas likimas — iki aukštumų „pakeltas" kolegų–žurnalistų, fanų sąmonėse suidealizuotas iki tobulybės, finalinis produktas paprastai tiesiog nepateisina visų lūkesčių. Tačiau, pasirodo, jog bet kokia taisyklė turi išimčių.

Alex

SUNKUS KELIAS UŽ JAPONIJOS KRANTŲ

Žaidimas Star Ocean: Till the End of Time pirmą kartą buvo anonsuotas Japonijos rinkai prieš du metus ir nuo pat pradžių užvaldė ištikimų gerbėjų sielas ir mintis. Po kelių uždelsimų žaidimas pasirodė Kylančios Saulės šalies rinkoje 2003 metų pavasarį. Tais pačiais metais leidėjas, kompanija Enix, paskelbė apie ketinimus išleisti žaidimą JAV

bei Europos rinkoms. Deja, to niekada neįvyko, kadangi įvyko kitas svarbus įvykis — 2003 metų balandį susijungė kompanijos Square Soft ir jau minėtas Enix, o žaidimo likimas pakibo ant plauko.

Daugelis galvojo (ir aš ne išimtis), kad žaidimas taip ir liks naujos, milžiniškos kompanijos ofisuose, užleisdamas savo vietą tokiems pripažintiems žanro gigantams, kaip Final Fantasy (Square) ir Dragon Quest (Enix).

Tačiau nerimavome veltui — Square Enix nepamiršo senos – geros frančizės, ir po dviejų stambių uždelsimų (iš pradžių žaidimas turėjo pasirodyti 2004 metų vasario mėnesį, tačiau užleido vietą Drakengard'ui; paskui — birželio mėnesį, tačiau JAV rinkoje vietoje jo pasirodė Front Mission 4) rudens pradžioje pagaliau gavome galimybę pasidžiaugti epinės frančizės tęsiniu. Ir dar kokiu! Pasirodo, kad per tuos uždelsimus buvo rengiama nauja, skirtinga nuo originalios, vadinama Director's Cut, žaidimo versija 2 DVD diskų, praturtinta praplėstu siužetu, naujais veikėjais, „dungeon'ais" ir visa eile kitų malonių staigmenų.

Taigi. Ar verta buvo tiek laukti? Į šį klausimą dabar ir pabandysime atsakyti.

NEPAKARTOJAMI NUOTYKIAI ŽVAIGŽDŽIŲ VANDENYNE...

Kaip toli galiu nueiti, gelbėdamas tuos, kuriuos myliu? Kiek galėsiu rizikuoti savo gyvybe, bandydamas išgelbėti juos? Iki tam tikro momento šie klausimai visiškai nerūpėjo jaunajam Faytui Leingodui.

Praleidęs didžiąją savo 18 metų dalį už tėvo (garsaus simbolių genetikos profesoriaus) nugaros, koledžo studentas dar tik pradeda pažinti gyvenimą... Su tėvais ir vaikystės drauge, Sofija, herojus važiuoja praleisti atostogas tolimoje planetoje–kurorte (žaidimo veiksmas vyksta tolimoje ateityje). Hyda IV yra panaši į rojų: paplūdimiai tęsiasi taip toli, kiek gali apimti akys, o auksinė saulė karštai šviečia ištisus metus.

Faytas mėgaujasi atostogomis labai „originaliai": džiūgauja, kad pabėgo nuo mokslų, ir ištisas dienas žaidžia video žaidimus viešbutyje, kuriame apsistojo jo šeima. Tuo tarpu Sofija pyksta ant savo draugo dėl neteisingo, jos manymu, pastarojo elgesio. Faytas nenori prarasti draugės pasitikėjimo ir, norėdamas išsipirkti savo kaltę, ekspromtu sugalvoja nuvesti ją į ekskursiją po didelį viešbutį. Ir viskas klostėsi gerai, taip gerai, kad Faytui pavyko įkalbėti Sofiją išbandyti naujausią virtualių dvikovų simuliatorių...

Tačiau netikėtai ši idilija buvo „sudrumsta". Tylų ir ramų visatos kampelį, turistinę planetą, užpuolė nežinomos kosminės pajėgos. Supanikavę abu paaugliai kartu su kitais turistais bėga į evakuacijos centrą, kuris yra požeminiame bunkeryje, pakeliui sutikdami Fayto tėvus. Bet viešbučio svečių evakuavimas neilgai vyko sklandžiai — į pastatą pataikė kelios raketos. Ugnies liepsnos, susišaudymų ir riksmų kakofonija, mirštantys žmonės — to Faytas negalėjo įsivaizduoti net baisiausiame sapne. Galiausiai šiame košmare vaikinas išsiskiria su tėvais ir praranda sąmonę...

Atsibudęs požeminiame bunkeryje, visų pirma mūsų herojus pradeda ieškoti tėvų. Deja, nei šalia stovinti susirūpinusi Sofija, nei sargai, nei kompiuterinė paieškos sistema negali jam padėti — pranešama, kad jų nėra nei bunkeryje, nei planetoje apskritai. Geriausiu atveju jie yra pagrobti, blogiausiu — nukauti. Viskas, kas belieka Faytui šioje situacijoje — prižiūrėti Sofiją bei rūpintis savo ir jos saugumu. Deja, ir čia siaubingas likimas negailestingas jaunam vaikinui, nes kosminis laivas, kuriame bandė išsigelbėti likę gyvi, buvo užpultas šuolio hiper erdvėje metu... Ar mažas gelbėjimo laivas gali būti tinkama atsvara tamsiajai armadai ir jos ginklams? Dramatiškomis aplinkybėmis kosminio laivo kapitonas liepia visiems gelbėtis avarinėse kapsulėse, o pats lieka laive iki pabaigos... Panikoje ir chaose Faytui ir Sofijai pavyksta spėti išskristi likus kelioms sekundėms iki laivo sprogimo. Išskristi skirtingose kapsulėse, skirtingomis kryptimis ir sutikti skirtingus likimus. Dabar Faytas liko visai vienas.

Nustatęs automatinį kurso navigatorių arčiausios gyvenimui tinkančios planetos kryptimi, Faytas pagaliau užmiega. Atrodo, jau viskas praeityje... Kas tos paslaptingos jėgos, kurios užpuolė Hyda IV? Kas atsitiko daktarui Leingod'ui ir jo žmonai? Ar Sofijai viskas tvarkoje? Šie klausimai ir daugelis kitų kamuoja jaunąjį Faytą, kuomet jo kelionė per žvaigždžių vandenyną dar tik prasideda. Daugybė naujų pasaulių, stulbinančių nuotykių, sudėtingų sprendimų, politinių ambicijų laukia jo priešakyje, kol jis ramiai miega savo kapsulėje po dramatiškų įvykių Hyda IV planetoje. Lėtai, bet užtikrintai Faytas sužinos mįslingo užpuolimo priežastis, tiesiogiai susijusias su jo tėvo moksliniais atradimais, kurie bus tokie šokiruojantys ir svarbūs, kad tik nuo Fayto sprendimų priklausys visos Galaktinės Federacijos likimas... kaip ir jo paties.

Fayto istorija yra vienas įsimintiniausių nuotykių, kada nors matytų konsolės RPG žaidime. Nepaisant daugybės klasikinių

elementų, šioje nuostabioje pasakoje, kaip niekur kitur, pasireiškia jos herojų individualumas. Star Ocean: Till the End of Time iš viso pristato mums 10 pagrindinių veikėjų, kiekvienas kurių turi savo įsitikinimus, būdingus elgesio bei charakterio bruožus. Siužetas yra toks masyvus, kad savo peripetijomis, posūkiais ir netikėtumais aplenkia garsiąją Xenosaga: Der Wille zur Macht. Greitai besiklostantys intriguojantys įvykiai, bendravimas tarp pagrindinių veikėjų, dramatiški likimų posūkiai nuolat palaiko aukštą įdomumo lygį ir neleidžia atsibosti. Ir nesvarbu, ar reikia nukauti šachtas užvaldžiusius drakonus, ar sukurti super galingą planetos masto ginklą — bet koks siužeto posūkis yra įdomus ir priimamas kaip savotiškas iššūkis, jėgų išmėginimas, dar vienas laiptelis link „happy end".

O KAIP VISA TAI ATRODO IR GIRDISI?

Paklausite manęs jūs. Žinot, nepaisant savo amžiaus, vizualiai žaidimas palieka didelį įspūdį. Nors anime stiliaus trimačiai veikėjai liudija apie gan siauras žaidimo variklio galimybes, palyginus su artėjančiais „blockbuster'iais", stulbinanti lokacijų ir specialiųjų efektų įvairovė, kokybė, švelniai tariant, stebina. Įsivaizduokite — keliaujate nuo vienos planetos prie kitos, aplankydami jų miestus, kaimus, miškus, laukus, dykumas, o šių planetų išsivystymo lygiai skiriasi kaip žemė ir dangus — nuo fantastiškų kosminių laivų ir technologiškai pažengusių didžiulių megapolių iki viduramžio karalysčių žavesio... ir tuo pačiu pavojų. Kontrastas tarp žaidimo vietovių, veikėjų ir įvykių yra toks ryškus, kad jau vien Tri-Ace kūrėjų komandos dėmesys detalėms vertas paties aukščiausio įvertinimo. Taip pat negalima nepagirti CG klipų, kurių kokybė — pačiame aukščiausiame lygyje (visi atsimename FFX, tiesa?). „Žvaigždžių Karų" stiliaus kosminiai mūšiai Hyda IV atakos metu jau nuo pat žaidimo pradžios maloniai nustebins spec-efektų mėgėjus. Be to, Director's Cut versijoje, palyginus su originalu, pridėta visa eilė naujų scenų — kaip CG, taip ir veiksmo realiame laike.

Tačiau, jei žaidimo siužetas ir vizualiniai efektai dar sulaukia šiokios tokios kritikos iš kai kurių apžvalgininkų, dalykas, kuriame visų nuomonės sutampa, yra Star Ocean: Till the End of Time muzika. Tri-Ace maestro, Motoi Sakuraba, grįžo į franšizę tam, kad įkvėptų naujo gyvenimo RPG žaidimų melodijoms. Franšizės fanai nusišypsos, girdėdami remix'uotas ir iš naujo atkurtas klasikinio, pirmojo Star Ocean, melodijas, taip pat ir visą eilę naujų, kvapą gniaužiančių takelių. Pono Sakurabos talentas yra nenginčijamas ir neabejotinas — ir nesvarbu, ar tyrinėjame eilinį pavojingą

„dungeon'ą", ar vaikščiojame po miestą, kuriame verda gyvenimas, ar stebime, kaip sprendžiasi visatos likimas — jo muzika itin tiksliai perteikia įvykių esmę.

Vertas pagyrų ir aktorių darbas. Didžiulis Square Enix kompanijos biudžetas leido pasamdyti anime filmukus įgarsinančius aktorius, kuriuos greitai atpažins tikri anime fanai. Kiti, mažiau patyrę, galės patvirtinti savo įtarimus tik perėję visą žaidimą, baigiamųjų titrų metu. Įgarsinta daugmaž ketvirtadalis visų žaidimo dialogų — įvertinus bendrą „pokalbių" kiekį, tai yra labai daug. Beje, karo šūksnius, su kuriais pagrindiniai žaidimo veikėjai stoja į kovą ir naudoja jos metu, galima išjungti opcijose — tai labai naudinga, nes, kad ir koks puikus būtų įgarsinimas, 1000-ąjį kartą girdėti tuos pačius šūkius galiausiai atsibosta, ir džiugu, kad Square Enix tai puikiai supranta :).

APČIUOPTI NEAPČIUOPIAMĄ

Vienoje recenzijoje keliomis pastraipomis aprašyti Star Ocean „geimplėjų" — tas pats, kas apčiuopti neapčiuopiamą. Tačiau visgi pabandysiu susumuoti savo 40 (kol kas) žaidimo valandų patirtį tam, kad maksimaliai aiškiai perteikčiau esminius „geimplėjaus" bruožus.

Taigi mūšių sistema (Battle System) naujajame žaidime išliko ta pati, kaip ir Star Ocean the Second Story, t.y. real time veiksmas. Žaidėjas vienu metu gali valdyti vieną iš savo grupės narių, tuo tarpu likusius valdo kompiuteris. Kad ir kiek veikėjų turėtume, spec-grupę mūšiams gali sudaryti tik trys iš jų. Taip pat žaidėjas realiame laike gali perjungti vieno veikėjo kontrolę į kito, palikdamas likusius „auto piloto" režime. Grupės narių pradinis išsidėstymas mūšio lauke, kompiuterio valdomų veikėjų taktika (nuo agresyvios iki gynybinės — iš viso septynios kombinacijos) ir grupės lyderis (tas, kurį valdo žaidėjas) pasirenkami specialiame meniu. Nors mūšiai ir yra real time, juos bet kurio metu galima sustabdyti tam, kad pakeistume „kolegų" mūšio taktiką, panaudotume daiktus bei burtus arba tiesiog pabėgtume iš mūšio lauko, jei priešų dar yra daug, o gyvybės jau liko per mažai. Kai tik komanda suteikta, veiksmas toliau vyksta normaliu režimu. Mūšio metu kiekvienas veikėjas naudoja Fury parametrą, kuris gali būti traktuojamas kaip ištvermė. Specialios ir paprastos atakos labai greitai išeikvoja Fury juostelę, todėl karts nuo karto teks sustoti ir palaukti, kol ji užsipildys. Visos žaidimo atakos dalinasi į 4 rūšis: silpnos („X" mygtukas), stiprios („O"), specialios (laikyti minėtus mygtukus), magiškos (prieinamos per atitinkamą meniu). Labai įdomiai realizuota Guard arba gynyba — reikia tiesiog nieko nedaryti, stovėti ramiai vietoje, ir, jei tuo metu jūsų Fury yra 100%, jokie priešai jums nebaisūs, — blokas suveiks automatiškai.

Kuomet Faytas ir kompanija kelia patirties lygius, jie gauna specialius „mūšio taškus" (Battle points), naudojamus HP ir MP didinti, taip pat atakos bei gynybos efektyvumui pakelti. Dar daugiau, didėjant veikėjų lygiui, jie išmoksta naujų specialiųjų atakų, kurios savo ruožtu irgi turi savo lygius, didėjančius priklausomai nuo jų naudojimo dažnumo. Spec-atakos

lygio kilimas pasireiškia padidinta galia, veiksmo radiusu ir efektyvumu. Vienam veikėjui galime priskirti iki keturių spec–atakų ir dvi pagalbines savybes. Kadangi galingesnės atakos kainuoja daugiau taškų, nuolat teks daryti sudėtingus pasirinkimus, kokias atakas ir savybes tobulinti. O tiems, kas norės maksimizuoti ir atrakinti visas įmanomas veikėjo atakas, tikrai teks paprakaituoti. Bet palaukite, tai dar ne viskas. Skirtingiems priešams reikės skirtingos taktikos, nes vieni iš jų bus pažeidžiami tik atitinkamomis elementų atakomis, kiti — tik MP siurbiančiomis atakomis.

Kita naujovė frančizėje yra mūšio „bonusų" sistema. Bonus juostelė mūšių metu pildosi tuomet, kai Faytas & Co atlieka smūgius monstrams, tačiau viską teks pradėti iš naujo, jei praleidžiamas kritinis priešo smūgis. Kuomet ši Bonus juostelė pilna, visuose kituose mūšiuose veikėjai gauna atsitiktinį „bonusą" — arba patirties x3, arba pinigų x2, arba padidintą daiktų gavimo galimybę. Jei ši juostelė išsaugoma penkis mūšius iš eilės, prie to vieno „bonuso" pridedamas dar vienas. Iš tikrųjų šios „bonusų" sistemos įvaldymas ir yra raktas į sėkmę šiame pakankamai sudėtingame žaidime. Na, o vėlesniuose žaidimo etapuose bus tiesiog gyvybiškai svarbu gauti daug patirties taškų tam, kad susitvarkytumėte su įžūliais ir visiškai baimę praradusiais bosais. Director's Cut versija taip pat maloniai papildyta Battle trophies sąvoka (karo trofėjai), kurie atidengiami, įvykdžius tam tikrus reikalavimus žaidimo metu. Štai keli pavyzdžiai: laimėti 10000 mūšių, nukauti 3 priešus vienu metu, atlikti 100 smūgių seriją, laimėti mūšį mažiau kaip per 10 sekundžių ir t.t. Apdovanojimai to verti: atidengus tam tikrą karo trofėjų procentą, atidengiami nauji veikėjų kostiumai, Universe sudėtingumo lygis, galerijos ir net mini žaidimas — mūšiai vienas prieš kitą. Štai kur Director's Cut versija sužydi visu savo grožiu!

Star Ocean frančizės ypatumu visuomet buvo daiktų kūrimas (Item Creation). Ne išimtis čia ir Till the End of Time. Kai tik prisijungsite prie išradėjų gildijos (daugmaž po 15 žaidimo valandų), šis stebėtinai patrauklus mini žaidimas bus prieinamas. Tam, kad sukurtumėte daiktą, reikia paskirti į workshop'ą nuo vieno iki trijų grupės narių su tam tikru talentu tam tikroje srityje, kurių iš viso yra 8 — nuo maisto ir brangakmenių iki ginklų bei šautuvų gamybos. Kiekvieno daikto kūrimas jums kainuos žaidybinių pinigų (atsitiktinė suma) ir... nervų! :) Tikimybė sukurti gerą daiktą priklauso nuo jo išradėjų talento, ir, patikėkit, ji paprastai yra labai maža. Tačiau sėkmės atveju gausite gerą daiktą ir patentą jam. Patentas reiškia, kad išrastas daiktas bus parduodamas tos planetos, kurioje esate, parduotuvėse, ir atneš jums pelną — tam tikrą procentą nuo jo pardavimų. Bet ne tik jūsų komandos nariai gali kurti daiktus — už tam tikrą atlyginimą galima pasamdyti miestuose sutiktus išradėjus, kurie dirbs jums. O visi daiktai (tiksliau, jų patentai), kuriuos jie sukurs, kai būsite išvykę, atneš jums papildomą pelną. Pastebėsiu, kad kai kuriuos ypač vertingus ir galingus ginklus galėsite išrasti tik suformavę tam tikras išradėjų komandas!

O kuo būtų Star Ocean be savo garsios Personal Action (individualių veiksmų) sistemos? Ji reiškia, kad pagrindinis žaidimo veikėjas, Faytas, kai kurių dialogų metu gali pasirinkti, kaip jam elgtis su kitais, ir nuo jo sprendimo priklausys ateities įvykiai bei santykiai su konkrečiu veikėju. Tai yra nuostabus papildomas veiksnys, pridedantis gilumo žaidimo „geimplėjui".

IKI VISŲ LAIKŲ PABAIGOS...

Savo amžiuje mačiau daug RPG žaidimų. Visokių — nuo klasikinių, kaip pirmosios Final Fantasy dalys, iki super sudėtingų, kaip Unlimited Saga. Tačiau nė vieno iš jų nelaukiau taip, kaip Star Ocean: Till the End of Time. Intensyvaus veiksmo mūšių, fenomenalaus siužeto, gilaus strateginio planavimo, unikalių fantastinių lokacijų ir milžiniškų veikėjų tobulinimo galimybių mišinys padaro Star Ocean vienu didžiausių visų laikų RPG žaidimų, kurį nedvejodamas statyčiau šalia FF7 ir Xenogears. RPG, kuriam prireikė beveik kartos tam, kad atkeliautų pas mus, pasirodė iš tikrųjų nusipelnęs tęstis iki Visų Laikų Pabaigos. Taigi metas man vėl grįžti į stebuklingą Star Ocean pasaulį. Žvaigždės vėl šaukia mane į kovą...

SIUŽETAS 97
Pavojinga kelionė žvaigždžių vandenyne... Kas gali būti įdomiau?

GRAFIKA 92
Nuostabiai detalizuotos lokacijos, kvapą gniaužiantys specialieji efektai, puikūs CG klipai.

MUZIKA 98
Pripažintas Tri Ace meistras Sakurabasan įkvėpė naujo gyvenimo RPG žaidimų melodijoms.

GARSAS 93
Yra pora vietų, kur muzikos lygis didesnis už įgarsinimo... tačiau, ačiū dievui, kad yra dialogų titrai!

VALDYMAS 98
Beveik visus žaidimo mūšius pereisite pasinaudodami tik dviem mygtukais:)

IŠVADA
Karo trofėjų kolekcija, galimybė atrakinti paslėptus "dungeon'us", 10 skirtingų pabaigų, versus režimas ir papildomi veikėjų kostiumai - viso to daugiau negu užtenka, kad žaidimas tęstųsi iki Visų Laikų Pabaigos.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
96

SUPER DIDVYRIŲ MOKYKLA

Kūrėjas: Capcom | Leidėjas: Capcom | Data: 2004-10-22 | Žanras: Action

Pasaulio gelbėjimo operacijos vis dažniau ir dažniau gimsta naujos kartos konsolėse. Kol Betmenas atostogauja, pirmasis jos pradininkas — Žmogus Voras dar tebedalina autografus, o Baudėjas dar teberenka ginklus, savo nišą po šlovės spinduliais atrado ir Viewtiful Joe. Tokie mėginimai vertinami gana skeptiškai (prisiminkime Spawn nesekmę), tačiau įvykiai pasisuko visiškai netikėta linkme...

Dante

Žaidimui beveik pasirodžius GameCube platformoje, Viewtiful Joe sukėlė išties didžiulį ažiotažą ir tapo vienu geriausių praėjusių metų žaidimu. Pradžioje nieko neplanavę, vėliau Capcom labai pradžiugino anonsavę žaidimą ir PlayStation 2 konsolei. Na, metų žaidimu čia jis gal ir netaps, tačiau tai garantuotas hitas. Keista, nes iš pirmo žvilgsnio taip tikrai negalėtum pasakyti, juolab, kad čia dar vis maišoma 2D grafika su 3D, kai šiais metais jau negali būti nė kalbos apie plokščius vaizdus...

ATGAL Į PRAEITĮ

Bet vis dėlto, ne visada yra taip, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio. Ilgiau pažaidus, žaidimas tikrai nustebina. Tik viena bėda, — regis, tai ne Capcom stilius? Juk firma, išgarsėjusi tokiais žaidimais kaip Resident Evil, Dino Crisis, Onimusha, Devil May Cry, negali tiesiog imti ir sukurti tokį laisvą ir smagų žaidimą. Bet visgi, grįžę toli į praeitį, galime rasti 8 ir 16 bitų žaidimų, kurie taip išgarsino Capcom. Tarp jų yra ir, turbūt, visiems gerai žinomas Mega Man, Duck Tales ir Ghosts 'N Goblins. Gerai įsigilinęs į Viewtiful Joe, radau Mega Man pamatus, taip stipriai apkarstytus ir apdažytus įvairiausiais efektais, muzika ir naujos kartos poreikiais, kad maskuotė tapo beveik neįžiūrima.

DIDVYRIO GIMIMAS

Istorija mus nukelia į beveik tuščią kino salę. Joje sėdi tik du žmonės — Joe ir jo mergina Silvia. Iš rodomo filmo galima suprasti, kad jie yra old-school megėjai. Na, Silvia ypatingo entuziazmo nerodo, peršasi išvada, kad čia Joe norai. Tačiau per patį įkarštį pro ekraną išlindusi ranka pasičiumpa Silvia ir pranyksta. Nieko nelaukdamas Joe šoka iš paskos ir čia randa sužeistą „sidabrinio" ekrano žvaigždę — Captain Blue. Jis paliepia Joe užimti jo vietą ir nugalėti piktadarį King Blue. Žaidimo metu Captain Blue išmoko Joe visų specialiųjų režimų (apie juos kiek vėliau) ir pagrindinių valdymo subtilybių. Ilgainiui Joe, besimėgaudamas savo naujomis galiomis, pamiršta Silvia, dėl ko paskui kyla įvairių humoristinių scenų.

TRIGUBAS SMŪGIS

Vienas didžiausių elementų, palaikančių žaidimo dvasią, yra trys skirtingi ir nepakartojami režimai. Pirmasis, jau iki kaulo įgrysęs slow-mo, tačiau čia pirmą kartą galima žmoniškai išsisukinėti nuo kulkų, smūgių ar net besisukančių pjūklų. Taip pat galima sustabdyti propelerį arba bet kokį priešą, skubantį sumažinti jūsų širdžių kiekį. Antrasis režimas yra match speed. Tai pagreitinimo režimas, turintis net tris lygius. Jo dėka galėsite pagreitinti skraidančių platformų judėjimo greitį arba staigiai persikelti pro priešus. Kovos metu jūs galėsite judėti taip staigiai, kad kovos lauke dar vis liks kiti jūsų atvaizdai. Daugiausia jų galės būti šeši, bet tokie sugebėjimai

atsiveria tik pasiekus trečią lygį. Dar bespardydami priešus match speed režime, galite užsiliepsnoti, ir tokiu atveju jūsų smūgius lydės ugnis. Be abejo, tampate atsparus ugninėms priešų atakoms bei galite sudeginti savo silpnesnius skriaudėjus. Match speed režime vaizdas tiesiog liejasi, o kai stulbinančiu greičiu į šalis laksto smulkiausios priešų detalės, kautis tikrai smagu.

Paskutinysis režimas yra zoom in. Tai padidins Joe, ir taip jis galės sukelti aplink save nemažą rožinį sūkurį. Jo dėka galėsite pradaužti bet kokį įtrūkimą lubose ar grindyse bei sukelti gražią ataką. Dar geriau — visus šiuos režimus galima tarpusavyje kombinuoti! Pavyzdžiui, užšokę ant autobuso, kuris pakilęs į orą ilekia į vandenį, galime ijungti slow–mo režimą, o paskui, autobusui pakilus aukštai į dangų, jį atleisti ir staigiai persijungti į match speed, taip išvystydami reaktyvinį greitį.

Visos šios galimybės bus ribotos. Jas ribos VFX stulpelis. Jam išsekus, jūsų herojus vėl atvirs į paprastą Joe, tačiau jis taip pat galės spardytis ir naudoti savo kumščius. Aišku, neilgai trukus matuoklis vėl atsistatys, ir jus būsite įsuptas į gražų, raudoną didvyrio kostiumą.

GABUMŲ PARDUOTUVĖ

Žaidimo metu karts nuo karto pasirodys Break time menu, kurį pamatę, tikrai apsidžiaugsite. Čia galėsite atlikti power up, išsisaugoti arba keliauti toliau. Power up skyrelyje už surinktus taškus galėsite „nusipirkti" įvairiausių judesių bei daiktų. Iš viso čia bus 13 perkamų dalykų: sheeseburger (atstatys vieną veikėjo širdį), shocking pink (bomba, kurią galite sviesti ilgiau palaikę spyrio mygtuką), voomerang (Joe nusiima nuo galvos savo „V" ženklą ir, padvigubinęs jį, naudoja kaip bumerangą), sliding (slydimas žeme), air Joe (ore naudojama kelių smūgių kombinacija), red hot kick (staigus smūgis iš oro pozicijos), match speed level (antras ir trečias match speed lygiai), Viewtiful forever (slow–mo režime išvengę atakos, nuspauskite zoom in, ir Joe atliks akinančią ataką, po kurios pasigirs audringos ovacijos), ukemi (jei jums kas nors suduos smūgį, ir imsite kristi, įsijunkite slow–mo režimą ir zoom in, taip Joe staigiai pašoks), VFX turbo charger (VFX stulpelio pagreitintojas), life (tai dar viena papildoma širdelė), take two (galimybė užbaigti pradėtą lygį po žūties) ir galiausiai L.I.V. (galimybė pratęsti žaidimą, nuo tos vietos, kur žuvote). Visas prekes pasistenkite pirkti apdairiai, nes čia viskas tikrai brangu.

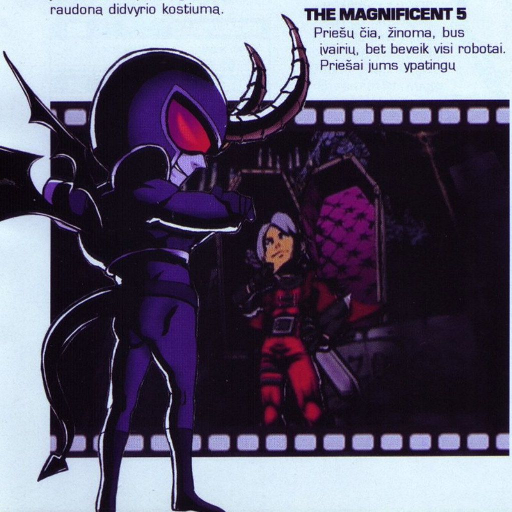
THE MAGNIFICENT 5

Priešų čia, žinoma, bus įvairių, bet beveik visi robotai. Priešai jums ypatingų problemų nesukels, anaiptol, tai tik smagus apšilimas, palyginti su tuo, kas jūsų lauks lygio pabaigoje. Didžiausią sunkumą čia sukelia lygių bosai, kuriuos norint įveikti, teks nemažai pasukti galvą. Net ir žinodami sėkmingą boso įveikimo būdą, sunkiai išvengsite pasekmių. Be to, tausokite pultelius ir darykite pertraukas tarp žaidimo epizodų, mat, pultelis traškės garsiau už kai kurių veikėjų murmesius. Taip pat stenkitės pernelyg nežaloti savo pirštų, mat, pasekmės irgi gali būti nelabai malonios...

Dabar norėčiau pabrėžti keletą pastabų dėl žaidimo sudėtingumo lygio. Matyt, Capcom perskaitė Epic rašytą Nightshade recenziją, kur jis paminėjo DMC 2 lengvumą ir trumpą gyvavimo laiką, tad netgi tokį smagų ir nerūpestingą žaidimą pavertė pernelyg sudėtingu (matyt, surasti ribą yra ne taip jau ir lengva). Todėl prisėdę prie Viewtiful Joe, nesitikėkite smagaus ir linksmo vakaro, mat, pasiekus bosą, Joe jį taip išnervuos (žinoma, kelias akimirkas galėsime saldžiai pasijuokti), kad kovos metu bosas bus daugiau negu įsiutęs.

Nepaisant šito, kūrėjai vietoje sudėtingumo lygių užrašė tris paprastus žodelius: sweet, kids ir adults. Kreivai išsišiepę, nuspausite adults, ar ne? Bet netrukus jūsų veidai taip ištįs, kad nenorom turėsite paspausti kids... Žinoma, vėliau visa tai įveiksite, tačiau čia Capcom mums primaišė dar daugiau režimų, va tada tai užvirs tikras pragaras.

Iš viso žaidime yra 8 bosai. Jų nepaminėti negaliu, nes perėjus žaidimą, šios pažintys neišblės tikrai ilgai. Pirmasis, o kartu ir lengviausias, yra Charles the 3rd. Tai šlykštokas šikšnosparnis. Jo atakos bus ne galingos ir nesunkiai perkandamos. Antrasis — Hulk Davidson. Na taip, gal jis šiek tiek ir primena siaubūną halką, tačiau šis bosas turės didelį kirvį, kurio dėka jums sukels begalę nemalonumų. Trečias yra Grane Bruce. Tai yra didelis ryklys. Jis labai kvailas, tačiau jo atakos tikrai stiprios. Ketvirtasis — Another Joe, antrasis, visiškai identiškas Joe. Jo atliekamos funkcijos lygiai tokios, kokias naudojate jūs (neveltui sakoma, kad didžiausias žmogaus priešas yra jis pats ;)).

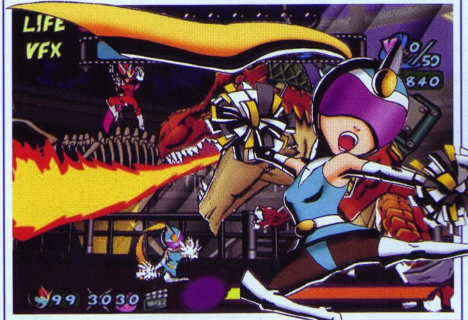


VIEWTIFUL JOE 2

Capcom, be abejo, nepalieka savo netikėto hito nuošalyje ir ruošia išleisti Viewtiful Joe tęsinį. Antrasis Viewtiful Joe Japonijoje vadinsis Burakku firmu no nazo, kas išsivertus, reiškia „Juodojo filmo paslaptis". Ar žaidimas naudos tokį pavadinimą ir už Japonijos ribų – dar nežinoma.

Viewtiful Joe 2 toliau pasakos istoriją apie Joe, vėl įšokantį į filmo super herojaus kostiumą ir atrandantį, kad jis iš tiesų turi antrąjį aš – super herojų. Super heroje tapo ir jo mergina Silvia, tad kartu su ja (Silvia bus galima valdyti nuo pat žaidimo pradžios) Joe kausis su daugiau nei 40 naujų priešų tipų keliose naujose aplinkose. Teks pakeliauti po džiungles, požeminius griuvėsius, senovinę Japoniją, snieguotus kalnus ir netgi į kosmosą. Herojus turės ir naują VFX galią, pavadinimu „pakartojimas", kuris leis patrigubinti atakų ir power ups'ų efektus.

Beje, Japonijoje jau startavo ir anime serialas pagal Viewtiful Joe žaidimus. Na, o Viewtiful Joe 2 Europoje pasirodys kitų metų kovą, šį kartą GameCube ir PlayStation 2 platformose vienu metu.



Penktasis savo pareigas atlieka Alastor (jeigu neklystu, tokiu pat pavadinimu vadinosi ir Dantė's kardas pirmojoje DMC dalyje). Tai labai įdomus ir keistas personažas, kurį, perėję žaidimą atitinkamu sunkumo lygiu, galėsite atsirakinti. Šeštas yra Fire Leo. Tai tikrai, mano manymu, vienas sunkiausių bosų. Jam nugalėti jums prireiks tikrai gero galių rezervo. Septintasis yra King Blue. O tai, koks vis dėlto paskutinysis jūsų priešas, pamatysite patys. Šiaip ar taip, tebūnie tai mažytė staigmena. Bet pasistenkite visas kovas gerai įsisavinti ir atsiminti, nes priartėjus Magiškojo penketuko lygiui, turėsite susikauti su penkiais stipriausiai bosais vienu kartu — tad būkite pasiruošę.

CASINO?

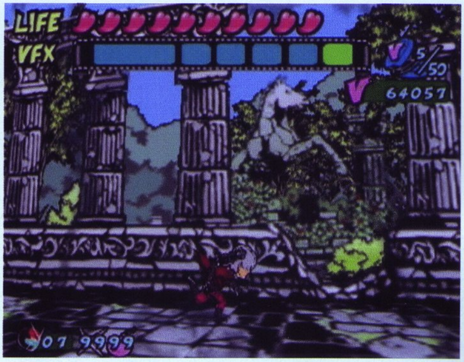
Dar vienas gyvumo suteikiantis elementas yra retsykiais iš dangaus nukrintantis casino automatas. Kartu su juo išlis ir Džokeris, kurį jūs privalėsite nugalėti. Žinoma, geriausia tai daryti slow-mo režime, nes tai yra lengviausias, o kartu ir smagiausias būdas greitai pabaigti kovą ir išvengti jo šūvių. Pabaigę kovą, gausite žetoną, kurį įmetę į automatą, galėsite sužaisti mini žaidimuką. Jūsų tikslas — išdaužti visus tris vienodus paveikslėlius su norimu daiktu. Čia daugiausia bus 5 paveikslėliai. Jei surinksite hamburgerį, gausite papildomą gyvybę, jeigu pinigą — labai daug papildomų Viewtiful taškų, jeigu „V" ženklą, gausite raktą durims atrakinti arba kokį vertingą menkniekį. Na, o jeigu vis dėlto iškris kaukolė, tuomet gausite gero elektros šoko dozę. Tačiau šito lengvai galima išvengti. Dar gali iškristi bomba, tada į kambarį automatas primėtys bombų, kurias galėsite panaudoti pabėgimui iš patalpos. Bet vėlgi, jeigu jums ilgą laiką nesiseks, o mini žaidimukas įgris, nuspauskite slow-mo, ir viskas sulėtės. Taip galėsite visai nesunkiai surinkti visus norimus daiktus ir atsirakinti duris į kitą kambarį.

STAIGMENA!

O dabar, dar vienas didelis pliusas žaidime, kurio aš visiškai nesitikėjau. Tik perėjęs žaidimą, stebėjau titrus ir mąsčiau, kaip ten geriau įveikus tą erzinantį adults mode... Ir staiga, atsirakino naujas personažas! Ir jis ne kas kitas, o Dantė iš DMC. Hm, na, galbūt, kai kas ir nenustebs, mat, jis taip pat apsilankys ir Shin Megami Tensei: Noctume žaidime, tačiau čia jis tikrai praverčia ir dar labiau pagyvina žaidimą. Adult mode pereiti iš tiesų pasidarė lengviau, mat Dantė atsinešė ir savo kardą bei du pistoletus, todėl dabar atsiveria naujos galimybės. Matyt, kol nepasirodė DMC 3, Capcom nenori palikti Dantė's be darbo, ir suteikė jam progą „pagaląsti" ginklus į šaltus ir bejausmius robotų šarvus. Žinoma, DMC mėgėjams tai tikra palaima, na, o jei jūs nemėgstate šio žaidimo (nuoširdžiai tikiuosi, kad tokių neatsiras), tuomet galėsite pereiti skirtingus žaidimo sudėtingumo lygius su kitais atrakinamais personažais, kurie tikrai įdomesni už patį Viewtiful Joe. Papildomi personažai taip pat galės naudotis power-up ir kitomis Joe privilegijomis.

COME ON, SIX MASHINE!

Labai džiugu, kad įvairumo dėlei kūrėjai sukūrė ir papildomą skraidymo užduotį. Čia Joe naudojasi savo asmeniniu skraidančiu aparatu — Six mashine. Jo sandara yra labai paprasta ir kukli, bet tai nė kiek netrikdo Joe. Six mashine turi dvi galimas šaudymo funkcijas — šaudyti iš pabūklo ir mėtyti bombas. Skrisdami taip pat galite naudoti slow-mo ir match speed. Ta vienintelė misija tikrai nebus sunki, ir jūs tik apsidžiaugsite atpalaiduojančiu ir smagiu lygiu.



GRAFIKA BEI ĮGARSINIMAS

Kaip jau minėjau, žaidimo aplinkos sudarytos iš 2D ir 3D mišinio. Iš pradžių tai labai nervina, bet neužilgo galima priprasti. Na, tiesą sakant, kiek vėliau man visa tai netgi pradėjo patikti. Pastatai padaryti tikrai įvairialypiai, ir, kas svarbiausia, nė vienas nesikartoja. Miško vaizdas taip pat labai gražus ir atliktas pagirtinai. Uolos, dvarų menės ir bibliotekos atrodo paslaptingai ir įmantriai. Capcom tikrai išradingai išdėstė daugybę užduočių, todėl iki valiai prisigrožėsime gražiausiomis Viewtiful detalėmis.

Na, dėl muzikos didesnių priekaištų neturiu — viskas vyko sklandžiai: jokių garsų susidubliavimų, viskas aiškiai girdima. Kaip įprasta, priartėjus prie boso, užleidžiama techno, o lygiuose paprastai groja standartinė, foną palaikanti, tačiau netrukdanti žaisti melodija.

GRAND FINALE

Pabaigę Viewtiful Joe, jūs norėsite jį žaisti vėl. Netgi po siaubingo pultelių ir pirštų laužymo jis kažkuo traukia, tarsi turi kažkokio ypatingo šarmo, skatinančio įsijungti Joe vėl ir vėl. Iš tikrųjų nesigailėsite.

Na, o pabaigoje pasakysiu, kad netikslumų šiame žaidime yra. Žinoma, jų labai mažai, bet visgi, bendras vertinimas nuo to kenčia. Nežinau, kaip jūs, bet aš, tarpuose tarp rimtų hitų, tokių kaip Onimusha 3, Psi-Ops, tikrai mėgstu sužaisti kažką tokio, kas vis dar primintų senus laikus. Juk kažkokia nostalgija, ilgintis praeities, atsiminimai turi prasmę. Džiugu, kad Capcom pabandė atgaivinti seną formulę naujoje kartoje.

ĮDOMUMAS 92
Tik kai begalinis priešų „trankymas" atsibosta, pasirodo bosas...

GARSAS 94
Aiškūs ir labai juokingi tarpusavio dialogai.

MUZIKA 68
Dažniausiai išlaikomas standartas. Tikrai norėtųsi kažko naujo.

GRAFIKA 84
Meistriškas 2D ir 3D mišinys.

VALDYMAS 96
Valdyk laiką, greitį, galią vieninteliu dual shock pulteliu!

IŠVADA
Jei esate Capcom fanas, Mega Man serijos gerbėjas, ar šiaip norite patirti kažką naujo, tuomet būtinai išbandykite Viewtiful Joe. Juk tai — tik apšilimas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **92**

Madden NFL 2005

AMERIKIETIŠKAS FUTBOLAS TESIASI

■ Kūrėjas: EA Sports I Leidėjas: Electronic Arts I Data: 2004-09-17 I Žanras: sportas

Na štai, sulaukėme kasmetinio Madden serijos žaidimo 2005-ųjų metų versijos. Regis, jog tai yra geriausias iš visų šios serijos žaidimų, geriausias iš visų amerikietiškojo futbolo žaidimų, o gal apskritai — tai geriausias sporto žaidimas?

Epic

Priešingai nei praėjusių metų Madden NFL, kurio visas „geimplėjus" buvo paremtas puolimu, šių metų žaidimas leis daug geriau gintis ir apsisaugoti nuo greitų išpuolių. Taip pat žaidime gausu daug naujovių, su kuriomis ir būsite supažindinti.

GYNYBOS PINKLĖS

Viena iš pagrindinių žaidimo naujovių — Hit Stick (toliau HS). HS funkcija leidžia mums pasiųsti keletą savo žaidėjų pasirinkta kryptimi (kryptis priklauso nuo to, į kurią pusę palenksite dešiniąją analoginę svirtelę). Šitokiu būdu priversime priešus dažniau klysti puolime ir netgi prarasti kamuolį. Tačiau, būkite atsargūs, jei pasinaudoję HS, nurodysite žaidėjams kitą kryptį nei bėgs priešininkas. Tuo atveju savo gynyboje „atversite“ didelę „skylę“, kuria netrukus pasinaudos oponentas.

Dar viena naujovė, kuria galėsime naudotis gindamiesi, — tai Hot Route sistema. Prieš prasidedant varžovų atakai, galėsime pasirinkti kurį nors žaidėją ir pasiųsti jį į norimą zoną tam, kad jis ją gintų.

EA aprūpino mus ir daug gausesniu derinių arsenalu. Pasirinktas derinys lems žaidėjų išsidėstymą gynyboje taip pat nuo pasirinkto derinio keisis žaidėjų saugomos aikštės vietos o spustelėjus R2 mygtuką, bus galima šiek tiek pakeisti derinuko schemą.

TOUCHDOWN

Gal kai kam atrodo, jog amerikietiškas futbolas — tai tik bukas, grubus žaidimas be jokių taktikos elementų. Tačiau pažaidę Madden NFL 2005, suprasite, kad taip nėra. Jei norėsite ataką užbaigti įvarčiu, tai daugiau nei pusę jūsų sėkmės lems būtent pasirinkta strategija ir jūsų sprendimas, kam ir kokiu metu perduoti kamuolį, kad atakos pabaigoje išgirstumėte pergalingą šūksnį... Touchdown!

Be pasirinktos strategijos nemažai reikšmės turės ir jūsų sugebėjimas pasinaudoti klaidinančiais judesiais. Gynėjus galėsite apgauti žaibiška verpste, arba mikliai nušokti tai į vieną pusę, tai į kitą. Na, o jei jau būsite prie pat įvarčio linijos ir matysite, kad gynėjas jus pasivijo, tiesiog spustelkite kvadratą, ir futbolininkas grius veidu į priekį.

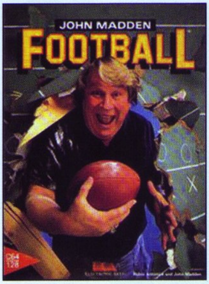
KŪRYBOS LAISVĖ

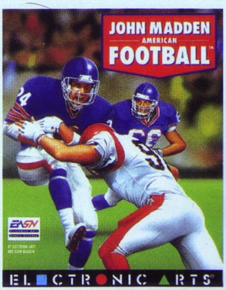
Šių metų Madden versija leis mums sukurti žaidėją, komandą, savo derinukus ir netgi komandos fanus! Kurdami žaidėją galėsime nustatyti kiekvienos kūno dalies (pradedant galva — baigiant pėdomis) dydį ir storumą. Reikia paminėti, jog EA nepatingėjo ir paruošė net 275 skirtingus veidų tipus, vieną iš kurių galėsime „priklijuoti“ savo kūriniui. Galima keisti ir žaidėjo aprangos detalių dydį (antpečių, batų ir t.t.)

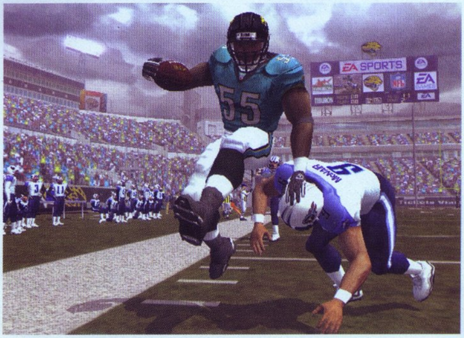
Kurdami komandą, iš pradžių pasirinksite dvi komandos spalvas — nuo jų priklausys jūsų logotipo, žaidėjų aprangos ir fanų atributikos spalvos. Antra, ką turėsite padaryti,— tai išsirinkti savo komandos emblemą (vieną iš kelių šimtų). Emblemos bus suskirstytos į

DŽONAS MADENAS

Tikriausiai daugeliui visiškai neaišku, ką reiškia prierašas Madden prie EA Sports NFL serijos žaidimų. Ne, su beprotyste tai nieko bendro neturi (pirmą kartą išgirdus dažniausiai kyla tokia asociacija :)). John Madden – tai žymiausias amerikietiško futbolo teisėjas ir populiariausias šio sporto komentatorius bei analitikas. Pirmasis žaidimas su jo pavarde John Madden Football pasirodė dar 1988-aisiais Commodore 64 platformoje. Kurti amerikietiško futbolo žaidimą tuomet buvo išties rizikingas eksperimentas, ir EA viltis, kad ryškiausios šio sporto žvaigždės vardas ir veidas ant žaidmo pritrauks fanus, išties pasiteisino. Per kelerius metus žaidimas prasisuko ant visų tuometinių platformų ir tapo ilgamete serija, einančia iki šiol. Tiesa, Electronic Arts tik 1993-aisiais gavo oficialią NFL licenciją, ir nuo tada ši žaidimų serija leidžiama Madden NFL pavadinimu.







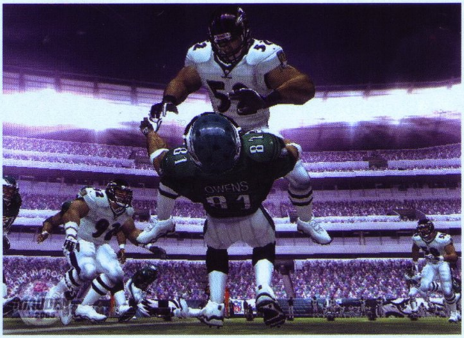
keturias grupes: Generic (nepatentuotos, EA sukurtos emblemos), Alphabet (manau, patys suprantate, ką šis žodis reiškia), NFL (tai oficialios NFL lygos komandų emblemos), Historic (klasikinės NFL komandų emblemos). Pasirinkę emblemą, įrašysite miestą, iš kurio bus jūsų komanda. Toliau teks pasirinkti savo komandos žaidėjus. Galiausiai — vienas maloniausių procesų, turintis tikrai nemažai galimybių,— stadiono kūrimas. Galėsite pasirinkti keletą skirtingų tribūnų tipų, logotipą, kuris bus nupieštas aikštės viduryje, žolės rūšį ir kitas detales.

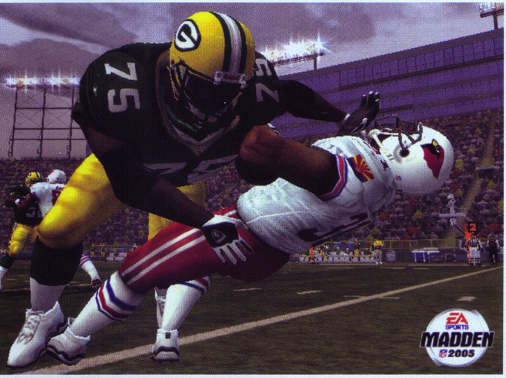
Create-a-Fan funkcija dar, ko gero, nematyta nei viename iki šiol pasirodžiusiame žaidime. Jums bus leista sukurti savo komandos sirgalius! Ar nenuostabu būtų turėti paties sukurtą komandą, žaidėjus, stadioną ir netgi sirgalius? O taip, čia viskas įmanoma.

KAS NAUJO, TRENERI?

Dar viena naujovė Madden žaidime — Franchise režimas. Pasirinksite vieną komandą, kurią turėsite nuvesti iki čempionų titulo. Privalėsite išmokėti žaidėjams algas, galėsite pirkti naujus žaidėjus, juos keisti ir t.t. Taip pat nuo šiol visi žaidėjai turės savo interesus: domėdamiesi nauju žaidėju, matysite, kas jam patinka jūsų komandoje, o kas ne. Egzistuoja net penkiolika skirtingų žaidėjo interesų — pradedant atlyginimu, baigiant komandos fanais. Storyline Central — viena pagrindinių Franchise režimo „vinių". Ten galėsite perskaityti vietinį sporto laikraštį, kuris rašys apie jūsų pergales ir pralaimėjimus bei pakitimus komandoje. Taip pat galėsite užmesti akį į kitą, jau nebe vietinį laikraštuką, kuris rašys apie svarbiausias bei įdomiausias NFL lygos rungtynes ir komandų pasikeitimus.

Be Franchise režimo bus ir tradicinis, draugiškoms rungtynėms skirtas Play Now, egzistuojantis beveik visuose EA Sports kūriniuose. Be jo dar galėsite išbandyti Mini-Games režimą su draugu arba žaisdami vieni. Pasipraktikuoti prieš rimtas rungtynes galėsite Practice režime, o norėdami sužaisti trumpą turnyrą, pasirinkite Tournament. Yra čia ir Play Online, kuriuo, deja, daugelis iš mūsų negali mėgautis.





VISA TAI KAS LIKO

Norėtųsi pagirti EA už puikią šio žaidimo išvaizdą: žaidėjų modeliai tiesiog nepriekaištingi, realistiškai atrodo ir lietus, ir sniegas. Visi modeliai dailiai nušlifuoti. Visi judesiai, atlikti motion-capture technologija, yra daugiau nei sklandūs. Žodžiu, vizualinė šio žaidimo pusė bėdų tikrai neturi — lygiai taip, kaip ir muzika bei garsas. Garso takelyje išgirsite daug hip-hopo ir sunkiojo roko dainų, kurios čia itin dera. Visi garsai, kuriuos išgirsite rungtynių metu, yra be galo autentiški. Trūksta tik šiek tiek įvairesnių komentatorių frazių ir pasakymų, nors ir jais skųstis nelabai galima.

Žaidimo valdymas pradžioje atrodo kiek sudėtingas, bet per kiek laiko jį nesunkiai įsisavinsite ir vis greičiau ir tiksliau rengsite atakas, vis geriau ginsitės. Bėdų yra nebent Hot Route naudojime, tačiau tai toli gražu ne esminė problema.

Pabaigai norėčiau pasakyti, kad tai vienas realistiškiausių sporto žaidimų ir vienas kokybiškiausių iš visų EA Sports darbų. Dabar belieka laukti kitų EA sporto žaidimų ir tikėtis, kad jie bus tokie pat šaunūs kaip ir šis.

PIRMAS ĮSPŪDIS 81
Tiesiog puiku, vienintelė problema - valdymas.

GARSAS 87
Labai realistiški garsai, trūksta tik platesnio komentatorių žodyno.

MUZIKA 91
Šiek tiek agresyvokos roko ir skambios hip hopo melodijos.

GRAFIKA 94
Viskas dailu, detalu ir „blizga".

VALDYMAS 84
Pradedant žaisti, jis kiek trukdys, o vėliau viskas ok.

ĮDOMUMAS 91
Daug režimų bei kūrimo galimybės gerokai prailgina žaidimo trukmę.

IŠVADA
Puikus žaidimas, kurį verta išmėginti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 92

Shellshock Nam '67

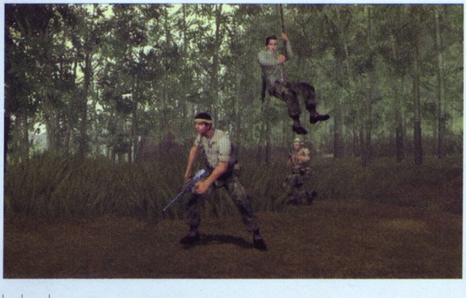
Kūrėjas: Guerilla | **Leidėjas:** Eidos | **Data:** 2004-09-03 | **Žanras:** veiksmo

Pirmą kartą išvydus Shellshock Nam '67 reklaminį treilerį Iano Livingstono vizito metu Lietuvoje, kilo prieštaringos mintys. Kruvinas ir agresyvus treileris skambiai pateikė maždaug tokį šūkį: „pamirškite garbę, pamirškite medalius — tiesiog išgyvenkite". Užuominą į populiarią ir gerbiamą karinių žaidimų seriją aiški, ar ne? Taigi suintriguoti tokių drąsių reklaminių šūkių, nekantriai laukėme žaidimo pasirodymo. Tačiau prasidėjus visoms Eidos bėdoms (prastų finansinių metų paskelbimas, vėliau pirkėjų ieškojimas), jau buvo galima nuspėti, kad kompanija planavo išleisti labai rimtą ir kokybišką žaidimą, bet tai jai sunkiai pavyks. Nuogąstavimai pasitvirtino — Shellshock yra vidutiniška ir lėkštoka šaudyklė.

Ryčka

Na, Shellshock bent jau įeis į istoriją kaip pirmasis PlayStation 2 darbas apie Vietnamo karą. Tiesa, jam ant kulnų iškart užlipo dar du labai panašūs žaidimai — Conflict: Vietnam ir Vietcong: Purple Haze (kaip visada,— tik kas nors „pasigauna" dar nebandytą temą, iškart pasipila panašių žaidimų srautas), tačiau Shellshock pasirodė anksčiausiai. Taigi pradedame Vietnamo karą.

Tiksliau,— ne pradedame, o atsiduriame pačiame jo įkarštyje, 1967-aisiais. Beje, asmeniškai man, patiko žaidimo įžanga ir glaustas viso Vietnamo karo nupasakojimas (nesu istorinių karų etapų mėgėjas), tačiau žinantys daugiau apie šį karą nebus nustebinti. Iškart į akis krenta žiaurus (netgi perdaug) žaidimo meniu ir kiti ekranai. Taip, kraujo lašeliai palmių fone čia visai tinkami, tačiau besisukinėjančios kaukolės atrodo kaip iš kokios senos, pigios šaudyklės. Išties, negaliu neprisiminti ir nepalyginti su PC matytu Battlefield: Vietnam meniu — pastarasis daug labiau sužavėjo.



Veiksmas prasideda be jokių ilgesnių paaiškinimų ar supažindinimų. Keliaujame tiesiai į karą su vietnamiečiais. Laimei, pirmosios misijos metu mums paaiškina valdymo funkcijas ir mygtukus. Valdyti savo jauną, bevardį herojų pradžioje išties nepatogu, vėliau šiek tiek apsiprantama. Labai padeda galimybė persijungti į tikslesnį taikymosi režimą — tada taikinio valdymas tampa sklandesnis ir tikslesnis. Šiaip visas kario judėjimas ir veiksmai standartiniai: bėgame, tupiamės, gulamės, šliaužiame, šauname, stojame, metame granatą. Su savimi galima turėti tik du ginklus ir sprogmenis. Smagu, kad galima pasiimti priešų ginklus ir naudoti jų šovinius (savų tikrai pritrūks, žinoma, jei nežus jūsų būrio kariai).

Keliaujate su būriu, tačiau jokių glaudesnių ryšių su juo nėra — valdyti ar nurodinėti negalite. Atvirkščiai, jūsų vadas nuolat rėkauja ir siuntinėja jus vykdyti pakeliui išmėtytus „objectives": išgriauk tą, susprogdink aną, išgelbėk trečią. Gan monotoniška. Tačiau, nors realiai nereikalingas ir nesąveikaujantis tarpusavyje, būrys yra prie mūsų „pririštas". Tiksliau,— mes esame pririšti, nes, per daug nutolus nuo būrio, gausime perspėjimą grįžti, o jei jo nevykdysime, misija tiesiog baigsis nesėkmingai. Beje, reikia paminėti keistą, bet, kaip

pasirodo, efektyvią gyvybės sistemą. Keletą kartų staigiai žuvus mūšio lauke (pirmą kartą net nulėkė herojaus galva — kraupus vaizdas), pastebėjau, kad gyvybės indikatorius, jums gaunant žalos, prisipildo, o kur pasislėpus ir palaukus, vėl tampa tuščias. Žodžiu, kaip kokioje Matricoje — pašaudote vietnamiečius, pasislepiate ir palaukiate, kol atsistatys gyvybė, išlendate ir vėl šaudote, nekreipdami dėmesio į jų šūkaliojimus, prašymus nežudyti. Dar vienas įdomus momentas — iš nužudyto priešo galima pasiimti jų ženkliukus ar vėliavas, kurias vėliau galima iškeisti į žaidimo valiutą. Už valiutą galima pirkti nuotraukas, kekšes ir dar šį bei tą, tačiau tai „geimplėjui" įtakos nedaro.

Shellshock Nam '67 tikrai pasiekia vieną savo, kaip galima suprasti, iš anksto kūrėjų ir leidėjų numatytą tikslą. Jis yra be galo žiaurus. Jau minėjau, kad laksto jūsų ir priešų galvos ir kiti organai, taškosi kraujai, vietnamiečiai klykia, o vadai euforijos apimti nurodinėja puolimo įsakymus. Atmosfera perteikta išties įtikinamai ir primena Platoon, Full Metal Jacket bei kitų apie Vietnamo karą matytų filmų nuotaikas.

Tačiau tai, ko gero, yra ir vienintelis ryškus žaidimo privalumas, kurį iš visų pusių „kandžioja" klaidos ir trūkumai. Tikroviškumo, kalbant apie karius, čia tikrai trūksta. Prie minėtos atsistatančios sveikatos prisideda ir tai, kad galima šaudyti į būrio draugus. Žinoma, be to žaidimas būtų sudėtingesnis ir labiau varginantis, tačiau dabar tiesiog galima iššokti iš būrio galo ir aklai pilti šūvius, tikintis pataikyti į priešus — saviems vis tiek

nieko neatsitiks. Civilius taip pat galima žudyti be jokių bausmių ir perspėjimų.

Apie DI lygį pasakyti gerų žodžių taip pat sunku: priešai kartais tiesiog stovi atviroje vietoje, lyg įbesti, ir nepaiso, kad į juos šaudoma, tačiau kvailiausias ir labiausiai nervinantis dalykas Shellshock'e yra tas, kad priešai vėl atsiranda po nužudymo. Visiškas absurdas — juk tai misijomis paremtas žaidimas, o ne komandinė batalija. Tai žaidimo realizmą dar labiau „nutempia" žemyn, ir dar blogiau — visiškai sumenkina pergalės ir pasiekimų džiaugsmą. Reikia nuolat skubėti vykdyti misijų užduotis,— tik taip sėkmingai pereisite žaidimą ir „nestrigsite" po iš niekur lendančių vietnamiečių lavina. Taip pat nedžiugina ir pats misijų skaičius. Jei vis tik sugebėsite „užsikabinti" už šio žaidimo, viskas truks geras 5 valandas, nes misijų yra tik 12 ir jos ganėtinai trumpos.

Apie Shellshock išvaizdą ir garsą negalima pasakyti nei nieko ypač gero, nei blogo. Žaidimo grafika yra tarsi grūdėta, panaši į matytą Manhunt žaidime. Tai dar labiau sustiprina nemalonią ir žiaurią atmosferą, tačiau bendra jos kokybė nėra aukšta, — ypač užkliuvo tarsi „guminiai" žmonės animacijos intarpuose. Muzika prisideda prie atmosferos — skamba tų metų psichodelinio roko „gabalai". O štai garsai pasirodė tuštoki ir blankūs.

Shellshock Nam '67 pateisina savo išleidimą tik iš dalies. Taip, jis suteikia žadėtą žiaurumą, tačiau, kad tai patiktų, reikia užmerkti akis į daugelį jo klaidų ir skylių. Kaip primygtinai siūlė reklama — „medalių ir garbės" po šio žaidimo tikrai nepamiršime. Dar daugiau, didelį nerimą kelia tai, kad žaidimą kūrusi kompanija kartu ruošia ir labai laukiamą ir puikių išankstinių atsiliepimų susilaukusią šaudyklę, Killzone. Reikia tikėtis, kad Sony (jei patys leis šį žaidimą) kokybės reikalavimai bus tikrai aukšti, ir žaidimas nebus sukurtas atmestinai.

ĮDOMUMAS 64
Sunku susitaikyti su netikroviškais dalykais, kaip priešų atgimimas bei sveikatos atsistatymas ir neprotingas DI, bet žaisti galima.

GRAFIKA 75
Niūri ir „grūdėta". Vietomis graži, vietomis visai prasta.

MUZIKA 79
Autentiška ir atitinkamą nuotaiką kurianti muzika, bet mažai įvairovės.

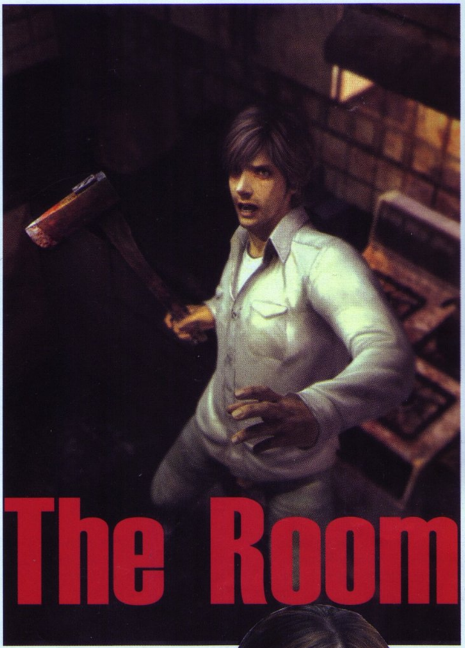
GARSAS 70
Vidutiniški ir tuštoki efektai.

VALDYMAS 71
Nelabai patogus, kaip ir kitose prastesnėse trečiojo asmens šaudyklėse. Tiek, kad tikslumas šioje vietoje nėra svarbus — tiesiog šaudom.

IŠVADA
Žaidimą sunku rekomenduoti. Nebent yra žaidėjų, mėgstančių šį Vietnamo karo istorinį laikotarpį ir norinčių sužaisti vos ne arkadinį žaidimą šia tema.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 67



Silent Hill 4: The Room

NAUJASIS FRANČIZĖS POSŪKIS

Kūrėjas: Konami | **Leidėjas:** Konami | **Data:** 2004-09-17 | **Žanras:** siaubo

Taip jau istoriškai susiklostė, kad bet kokios sėkmingos frančizės kūrėjams ankščiau ar vėliau tenka rinktis — tęsti ją, „kopijuoti" toliau arba sustoti. Pirmu atveju vyksta paprastas pinigų uždirbinėjimas jau „nusistovėjusio" bei pripažinto „brendo" dėka, ir rezultate vartotojai (t.y. mes su jumis) gauname visais atžvilgiais vidutinį produktą su garsiu pavadinimu. Antru atveju kompanija neuždirba tų pinigų, kuriuos galėtų, tačiau išsaugo pirkėjų meilę. Pasirinkimas sudėtingas — pinigai ar garbė?

Alex

Silent Hill 4: The Room — ketvirtoji ir paskutinė (dabartinės kartos konsolėms) šiuo metu garsios Silent Hill frančizės dalis. Pradedant būtent šio žaidimo kūrimą, Konami teko rinktis — pinigai ar garbė.

Prarasti pinigus Konami akivaizdžiai nenori, fanų meilės — taip pat. Todėl jie sugalvojo trečią kelią: reikia „įtempti" visas talentingas galvas, kada nors dirbusias ties frančizės kūrimu, tam, kad sugalvotų kažką įdomaus, ko dar niekada nebuvo šiame žanre. Ir jiems tai beveik pavyko. Tačiau tik sugalvoti yra mažai — visa tai reikia dar ir įgyvendinti...

Pagrindinis žaidimo veikėjas, Henry Townshend, atsibunda užrakintas savo kambaryje viename iš South Ashfield miesto namų (taip taip, veiksmas vyks ne Silent Hill mieste). Durys užrakintos, niekas neatsiliepia į pagalbos šūksnius.

Henri kamuoja košmarai. O vieną rytą jis atsibunda ir mato skylę savo paties vonioje. Nematydamas kitos išeities, Henry lenda į šią skylę. Štai tada jo košmaras tampa tikrove...

Užuomazga buvo sugalvota originali. Kur realybė, o kur sapnas? Kas apskritai yra realybė? Remiantis tuo, galima buvo padaryti labai gilų bei apgalvotą siužetą, tokį, koks buvo antroje žaidimo dalyje, tačiau tikrovėje kūrėjai nusprendė tęsti „istoriją" apie paslaptingą vietinį kultą. To rezultate turime vėl ryškų ir aiškų pagrindinio blogiuko pavidalą. Kur kas įdomiau būtų gauti siužetą Silent Hill 2 stiliuje, kuriame apskritai nėra sąvokos „blogiukas", ir negalima vienareikšmiškai teigti, kas teisus, o kas kaltas. Siužetą, kuriame yra žmogus, jo jausmai, mintys. Būtent todėl šis žaidimas buvo ne kartą aptariamas, dėl jo buvo ginčijamasi, ir dėl to jį atsimena ir myli. Negali būti, kad Konami pamiršo frančizės sėkmės priežastis...

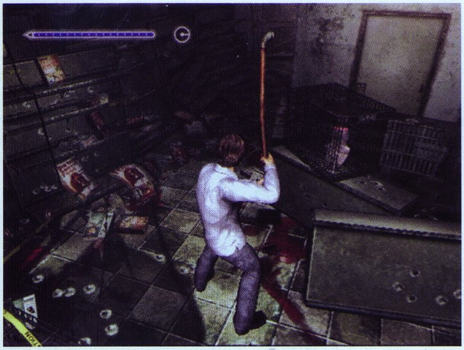
Einam toliau. Siurprizai ir staigmenos laukia žaidėjų nuo pat žaidimo pradžios, t. y. nuo susipažinimo su „geimplėjumi" — jis kitoks. Kažkas pasakys, kad tai ne Silent Hill, ir bus neteisus. Kažkas — kad tai senas – geras Silent Hill, ir taip pat bus neteisus. The Room — tai kūrėjų bandymas atnešti naujovių ne tik frančizės žaidimo mechanikai, bet ir pačiam survival horror žanrui. Bandymas rizikingas ir vertas, mažų mažiausiai, dėmesio.

Žaidimo perėjimo koncepcija neturi analogų šiame žanre. Žaidimas sąlyginai padalintas į kelis lygius: kalėjimas, metro, miškas, parduotuvių kompleksas ir ligoninė. Tačiau Silent Hill 4 pasaulio centras yra Henry kambarys, kurį herojus mato iš pirmo asmens perspektyvos (tam, kad geriau būtų galima perduoti veiksmo atmosferą) ir iš kurio vykdomos „išvykos" į minėtus lygius. Taip pat šiame kambaryje galima išsaugoti savo progresą, pasigydyti ir palikti nereikalingus daiktus. Teisingai, pirmą kartą frančizėje nešiojamų daiktų kiekis yra ribotas. Susirinkote per daug daiktų? Būkite malonus, sugrįžkite į savo kambarį ir išimkite jų dalį. Dar daugiau, negalima sujungti dviejų šovinių dėžučių tarpusavyje, todėl jų nešiojimui teks eikvoti brangius inventoriaus „slotus". Jei nėra vietos kišenėse, negalima net pažiūrėti, kas per daiktas guli žemėje (ir ar verta dėl jo grįžti į kambarį, kad padėtumėte daiktus?). Tokia sistema vienu metu ir papildo „geimplėjų", padaro jį sudėtingesnį, ir gadina jį. Gadina todėl, kad daugelį kartų grįšite į kambarį tam, kad atlaisvintumėte vietą, tuo pačiu metu keikdami kūrėjus, dėl kurių tenka grįžti velniai žino kur tik dėl to, kad trūksta vietos vaistinėlei.

Ginklai. Čia Konami tikriausiai nusprendė nustatyti žanro rekordą pagal jų bendrą kiekį visame žaidime. Iš viso žaidime tik dvi (!) šaunamųjų ginklų rūšys (pistoletas ir revolveris), tačiau tiesiog milžiniškas visokiausių beisbolo, golfo lazdų, peilių, armatūrų ir net botagų kiekis. Teoriškai nuo tokios įvairovės turėtų apraibti akys ir bėgti seilės, tačiau ne, nebėga. Beveik visas šis „šlamštas" nenaudingas ir yra žaidime tik dėl „varnelės". Patikėkite, patyrę žaidėjai didžiąją žaidimo dalį vaikščios su ištikimu kirviu rankose, o visa kita rinks dulkes kambaryje.

Nuostabu, tačiau ir mūšių mechanika šiek tiek pasikeitė. Atrodo, ką čia galima pakeisti? Susipažinkite — smūgio juostelė (yra šalia gyvybės juostos). Spaudžiame smūgio mygtuką — juostelė užsipildo. Kuo daugiau užsipildys, tuo stipriau smogsime nekenčiamam monstrui. Dėl to mūšiai vyksta lėčiau, negalima bėgioti aplinkui, mojuojant lazda ar kirviu — reikia sustoti, užimti reikiamą poziciją, sukaupti smūgio galią ir tik po to smogti. Ir dar, aš nesuklydau rašydamas, kad ekrane dabar matome ir gyvybės juostelę. Iš tikrųjų, nuo šiol nereikia vartyti meniu tam, kad sužinotume, kiek gyvybės liko. Apskritai, toks meniu, koks jis buvo anksčiau, yra pašalintas iš žaidimo. Dabar rinkti ginklus, vaistinėles, kitus daiktus tenka realaus laiko režime, panašiai kaip Resident Evil Outbreak.

Ar tai gerai? Ne visai. Mes gi žaidžiame Silent Hill, kur svarbiausia — atmosfera. O su visomis šiomis juostelėmis ekrane, nuolatiniu bėgiojimu atgal į kambarį, kad išsaugotume progresą, su visais šiais apsvarstymais, kokį daiktą palikti, o kurį paimti, pojūčiai jau visai kitokie.



Visų mėgstami (nemėgstami) galvosūkiai atsisveikino su nauju frančizės žaidimu. Daugiau nebereikės spėlioti medalių dėliojimo tvarkos, skaitant pasakinėjimus senovės anglų kalba (ir dar eilėmis). Ne, dabar viskas kur kas papraščiau: reikia sugalvoti, kaip nunešti medalioną iš taško A į tašką B ir įstatyti jį į vienintelę skylę. Susidaro įspūdis, kad žaidžiame Resident Evil, o ne Silent Hill. Daugiau naudojami raumenys, negu pilkosios ląstelės.

Atsimenu, Silent Hill 2 žaidime buvo epizodas, kur pagrindinis veikėjas vaikščiojo kartu su NPC. Dėl to, kad šis epizodas buvo trumpas, mažai kas skundėsi palydovės DI. Trečioje frančizės dalyje NPC apskritai nebuvo, o The Room žaidime NPC sugrįžta vėl. Tik egzistuoja ji ne smulkiajame epizode, o geroje žaidimo pusėje. Ir viskas būtų buvę gerai, jei NPC–mergina būtų „protinga". Žinoma, kažkokį dirbtinį intelektą ji turi, tačiau, matyt, labai mažą, nes panelė tiesiog kraustosi iš proto, ieškodama būdų, kaip mirti nuo monstrų letenų ir žaidėją „pamaloninti" Game Over ekranu. Kažkodėl iš karto prisimenamas Resident Evil Zero, kur partnerio DI buvo padarytas kur kas geriau, ir tai nesukeldavo problemų.

Iš viso naujajame žaidime mums numatytos keturios pabaigos. Jos priklauso nuo jūsų veiksmų žaidimo bėgyje, taip pat nuo to, ar padėsite tam tikru momentu Eileen Galvin, jau minėtai NPC–mergaitei:) Taigi, jei ji liks gyva, gausite vieną finalą, jei ne — kitą.

Ketvirtoje frančizės dalyje priešų žymiai pagausėjo. Ypač tai liečia šunis, su kuriais kovoti visada buvo sunku — jie greiti ir pasiutę, ir, kuomet į juos pavyksta pataikyti, aiškėja, kad gera gyvybės juostelės pusė jau tuščia… Skirtingai nuo NPC intelekto, monstrų intelektas yra gerokai patobulintas — jie tapo agresyvesni ir puola grupėmis, o ne pavieniui. Nuo kai kurių siauruose pastatų koridoriuose pasislėpti bus labai sudėtinga.

O štai už ką žaidimą galima girti labai ilgai ir visai pelnytai — tai jo grafika, kuri faktiškai neturi analogų PlayStation 2 konsolėje. Kūrėjai paėmė Silent Hill 3 varikliuką ir „nupoliravo" jį iki tobulumo. Visų veikėjų modeliai atrodo ultra realistiškai padidinto detalių kiekio dėka. Nustebsite, kaip ryškiai ir kokybiškai ekrane atrodo netvarkingi Henry plaukai, spuoguotas veidas ir net raukšlės drabužiuose. Kuomet veikėjai kalbasi, jų veido mimika, emocijos perduodami taip realistiškai, kad, atrodo, jog matome filmą. Taip pat pastebėsiu, kad turime pakankamai retą atvejį, kai ir PlayStation 2, ir Xbox versijos atrodo vienodai gražiai. O atspalvių gama yra net šiek tiek malonesnė PS2, kurioje spalvos tamsesnės ir ne tokios ryškios, komponentė, nuostabiai papildanti bendrąją žaidimo atmosferą.

Trūkumas, kurį galima paminėti, kalbant apie žaidimo vizualinę pusę — kadrų dažnis. Žaidimas „sukasi" stabiliu 30 kadrų per sekundę dažniu. Ne, apie jokį greičio mažinimą ir apie jokius stabdžius net kalbos nėra. Tačiau, jei pažiūrėsime į neseną Capcom kompanijos kūrinį, žaidimą Onimusha 3, kuris taip pat dabar jau yra visiškai trimatis ir laisvai sukasi 60 kadrų per sekundę, natūraliai kyla klausimas — o kodėl Konami negalėjo padaryti taip pat?

Antrasis momentas — apšvietimas. Atpažįstamų Silent Hill ženklų visada buvo (žibintas ir jo sukuriami efektai), čia Konami atsisakė nuo minėto įrenginio, ir, atitinkamai, nuo efektų. O gaila, atmosfera dėl to iš dalies ir „traukė akį" .

Žaidimo garso takelis yra tiesiog nuostabus. Muzikos direktorius, Akira Yamaoka, Silent Hill 2 kompozicijų autorius, puikiai padirbėjo ir šioje frančizės dalyje. Muzika tarnauja tam, kam ir turi — kad sukurtų baimę ir „pridėtų" jos į žaidėjų sielas tais momentais, kai tik vizualių pojūčių yra per mažai. Ši užduotis puikiai įvykdyta, todėl Silent Hill 4 muzikos kūrėjams neturiu jokių priekaištų.

Su garsais irgi viskas tvarkoje: monstrai riaumoja, vaiduokliai staugia, ginklai šauna, žolė šlama po kojomis. O štai radijas jau neūžia, todėl kad nėra jo:) Konami atsikratė savo dar vieno atpažinimo ženklo — dabar jau niekas mūsų neperspėja apie netoliese esantį monstrą.

Silent Hill baugino, Silent Hill 2 baugino ir priversdavo susimąstyti, Silent Hill 3 baugino taip, kaip to nedarė niekas. Silent Hill 4 „žudo" laiką ir kartais atpalaiduoja. Ką gi turime galiausiai? Hitą? Žanro evoliucionavimą? Ne. Žaidimo problema yra ta, kad kūrėjai taip susigundė naujomis idėjomis, kad visiškai pamiršo apie jų realizavimą. Su kiekviena nauja idėja žaidimas daro vieną žingsnį į priekį, o su jos realizavimu — du atgal.

Naujasis Silent Hill galiausiai išsekino Konami kūrėjų komandos talentus. Esu daugiau negu įsitikinęs, kad daugelis frančizės gerbėjų pavadins The Room „blogiausiu serialo žaidimu", tačiau jie nebus teisūs — jis ne blogiausias, jis kitoks. Tai grynas eksperimentas. Ne visai sėkmingas, tačiau daugelis iš jo gaus vertingos informacijos. Ir, tikėsimės, kiti kūrėjai taip pat į tai atkreips dėmesį, įvertins visas klaidas ir išgelbės žanrą, kuriam jau seniai trūksta originalumo.

SIUŽETAS 73
Intriguojanti, nors kažkur jau matyta istorija.

GRAFIKA 98
Ultra realistiški veidai, mimika bei emocijos, aukštas visų žaidimo objektų detalizacijos lygis nusipelnė pačių aukščiausių vertinimų.

MUZIKA 94
Jei jums patikdavo ankstesnių dalių garso takeliai, be jokios abejonės, pamilsite ir naująjį.

GARSAS 88
Atitinkantis šiuolaikiškų siaubo žaidimų lygį, kokybiški garsai.

VALDYMAS 78
Galima ginčytis dėl naujovių, kurios pakeitė įprastą valdymo schemą.

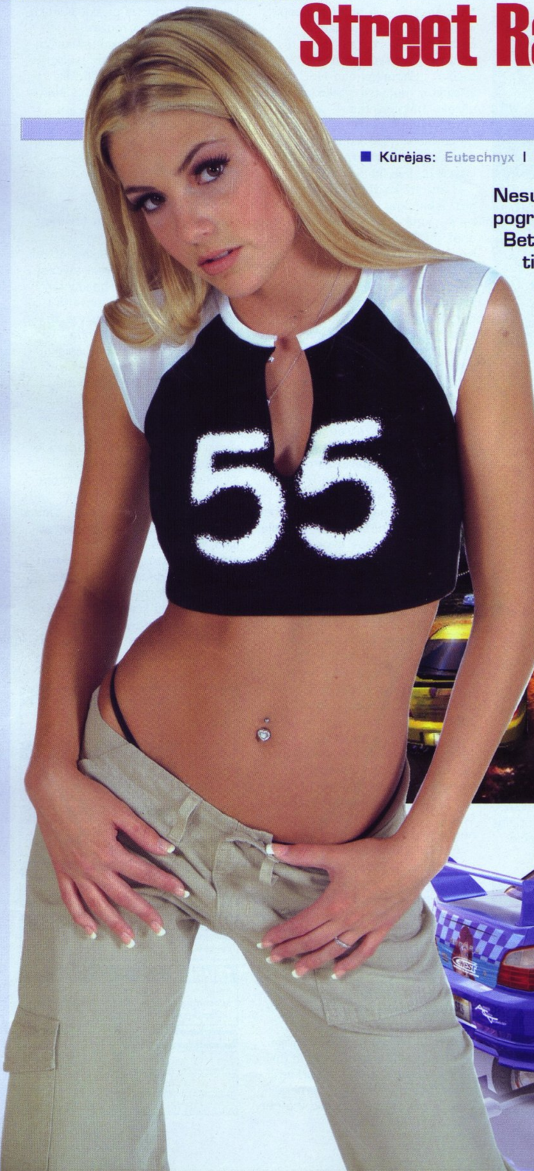
IŠVADA
Keturios siužetinės pabaigos ir trys sudėtingumo lygiai. Bet kiek kartų realiai norėsite sužaisti šį žaidimą?

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
86

PlayStation 2

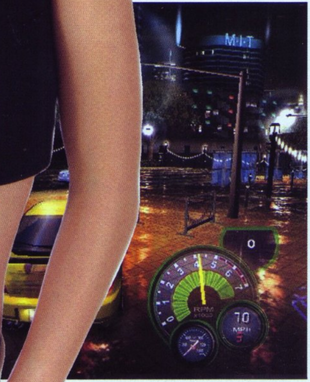
Street Racing Syndicate



DAR VIENOS POGRINDŽIO LENKTYNĖS

Kūrėjas: Eutechnyx | **Leidėjas:** Namco | **Data:** 2004-09-29 | **Žanras:** lenktynės

Nesuklysiu sakydamas, kad dar prieš porą metų pogrindžio lenktynės buvo nelabai populiarios. Bet laikai pasikeitė. Media pasaulis jau turi ne tik filmų apie šio tipo lenktynes (The Fast And The Furious), bet ir ne vieną puikų žaidimą (Need For Speed Underground, Midnight Club 2). Taigi, nieko stebėtino, jog šią lenktynių žaidimų sritį papildė dar vienas pogrindžio lenktynių simuliatorius Street Racing Syndicate.

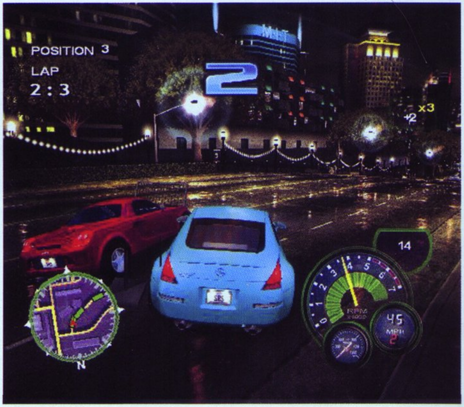


ID

Žaidimas mums siūlo keletą režimų. Vienas iš jų — Arcade, kuriame galime rinktis mašiną, trasą bei lenktyniauti. Taip pat yra ir Multiplayer režimas, kuriame galite rungtis su savo draugu Split screen lenktynėse. Bet, ko gero, svarbiausias ir nors kiek dėmesio vertas yra Street režimas. Jame mums tenka lenktyniauti bei „kalti" pinigus, už kuriuos galima pirkti automobilius ir jų dalis. Taip pat lenktyniaudami išsikovosime pagarbos taškus bei merginų dėmesį. Ko gero, pinigai yra svarbiausias žaidimo aspektas, kadangi be jų nieko padoraus čia nenuveiktume. Jie reikalingi beveik prieš kiekvienas lenktynes, kadangi nuolat tenka statyti tam tikrą pinigų sumą, ir, žinoma,

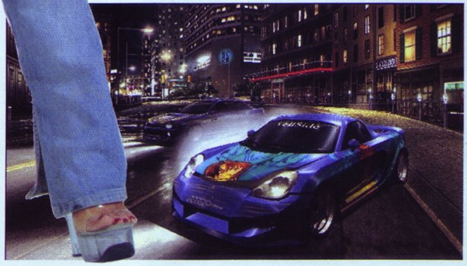
kuo didesnę sumą pastatysite, tuo daugiau laimėsite, arba atvirkščiai — pralošite. Taip pat vos ne po kiekvienų lenktynių tenka remontuoti savo automobilį dėl gedimų bei lenktynių metu įvykusių susidūrimų ir avarijų.

Merginų vaidmuo žaidime gan paviršutiniškas. Kildami lenktynių karjeros „laiptais", mes atrakiname įvairias Pagarbos rungtis. Kiekviena rungtis turi užduotį, kurią atlikus taip pat „atrakiname" ir merginą. Užduotys gan įvairios: kartais tenka išbūti tam tikrą laiką ore arba važiuoti paskui kitą automobilį į jį neatsitrenkiant bei, žinoma, nemažai kitų. Laimėjus merginą, atsipalaiduoti negalima, nes merginoms būsime nebeįdomūs, ir jos mus paliks, todėl turime nuolatos būti geriausioje formoje. Merginas galime laimėti ir kitu keliu — jas „pavogti" iš savo varžovų, laimint lenktynes.



Merginos mums bus reikalingos tik tam, kad nuleistų lenktynių pradžią skelbiančią vėliavą. Jei mes nenuvilsime savo merginų ir toliau važiuosime nuostabiai bei laimėsime lenktynes viena po kitos, turėsime galimybę atidengti filmukus su realiais modeliais, kurie išties šaunūs.

Žaidime galime rasti apie 50 licencijuotų automobilių: Nissan, Toyota, Subaru, Lexus ir dar daugelį kitų. Visus šiuos „ratus" mes galime tobulinti — pradedant įvairiais svorio mažintojais, amortizacijos gerinimais bei baigiant Nos'ais. Prieš kiekvieną tobulinimą matysime, kaip pakis mūsų automobilio charakteristika.

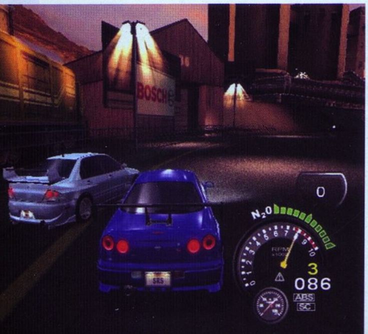


Be jų žaidimas leidžia mums dėti ir įvairias „grožybes“. Įvairūs lipdukai ant mašinos korpuso, lieti diskai, naujos automobilio spalvos bei galimybė keisti įvairias automobilio korpuso dalis į sportiškesnes atrodo nuostabiai, bet nė iš tolo neprilygsta NFSU.

Automobilio fizika ir jo valdymas pasirodė išties prastai sukurti. Mašinos juda labai netikroviškai, joms trūksta lankstumo, o tokio geležinio valdymo pasekmės dažnai būna aiškios — įsirėmimas į sieną. Automobilio deformacijos lygis visiškai „bukas“, norint jį nors kiek „sulamdyti“, tenka smarkiai įsirėžti į sieną, bet ir po tokių stiprių įsirėmimų pasekmės lieka labai menkos ir kvailai atrodančios. Priešų DI kvailas. Jie nuolat važiuoja tuo pačiu maršrutu lyg prisukamos lėlės ir netaiko jokių gudrybių.

Grafiškai žaidimas atrodo neblogai: mašinų modeliai bei trasos atrodo detaliai. Vienas iš didesnių žaidimo minusų yra tas, kad nėra greičio pojūčio. Lekiant 140MPH greičiu, atrodo, kad tai realiau būtų 70MPH. Netgi išleistas Nos'as bei jo dėka sukeltas Blur efektas aplink mašiną nesukuria to greičio pojūčio, kuris būtinas tokiam žaidimui, ir kurį jau teko pajusti NFSU. Muzika žaidime siūlo įprastą tokiems žaidimams Hip-hop stilių, bet dainos išties gan niūros ir jų mažoka. Žaidimo garsas taip pat išlaiko žemą lygį ir niekuo neišsiskiria.

Street Racing Sindycate yra išties vidutinio lygio: lenktynėms trūksta greičio, puikios muzikos, didesnio rungčių pasirinkimo bei automobilio „tiuningavimo“ įvairumo. Jei esate prisiekęs pogrindžio lenktynių fanas, tuomet gal šis žaidimas šiek tiek ir gali sužavėti jus, bet, manau, kad kiti liks išties nusivylę.



ĮDOMUMAS 40
Daugiau jaučiame nepasitenkinimą lėtu žaidimo veiksmu nei malonumą.

GARSAS 70
Prastas.

MUZIKA 50
Hip-hop stiliaus muzikos takelis gan prastas ir trūksta „užvedančių“ dainų.

GRAFIKA 80
Vidutinė.

VALDYMAS 50
Kvailas, mašinos juda tarsi geležinės.

IŠVADA
Nevykęs pogrindžio lenktynių žaidimas. Laukiame NFSU 2 toliau.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
60

Forgotten Realms: Demon Stone

TAI, KAS BUVO PAMIRŠTA...

Kūrėjas: Stormfront Studios | Leidėjas: Atari | Data: 2004-09-24 | Žanras: hack&slash

Apėjęs pasaulį, radau upę ir kalnus, sukūriau krioklį. Aptikęs kelis medelius, pasodinau ištisą mišką. Pamatęs tuščius laukus, sutvėriau milžinišką miestą. Jame įžiebiau pluoštus spalvų, nudažiau dangų mėlynai, iškarpęs tūkstančius žvaigždžių, lygiai išdėliojau jas beribėje erdvėje ir padariau tave laimingą. Netrukus atėjo blogis, bet aš apgyniau miestą ir visą neapykantą, neviltį, pasišlykštėjimą įkalinau akmenyje, kuris vadinosi Demono Akmeniu. Bet tu, norėdamas valdžios, blogį išleidai į laisvę, ir pasaulis nugrimzdo tamson. Ir ateis vieną dieną trys nenugalimi kariai, pasiimti to, ko aš nepalikau...

Dante

Visi turbūt jau esate girdėję apie Atari. Ir dauguma, veikiausiai, iš blogosios pusės. Taip, iš tiesų, daugelis buvome nusivylę Driv3r nesėkme, ir šito turbūt negalima atleisti... Bet nepaisant visko, aš labiausiai laukiau šito žaidimo. Žinojau ir tai, kad labai gero kūrinio Atari niekada nebuvo išleidusi. Žinojau, kad geriausiu atveju bus kažkas panašaus į MI: Operation Surma arba Neverwinter Nights, bet vis tiek laukiau. Taip pat žinojau, kad Forgotten Realms tikrai netaps geriausiu, nes gimė „susibėgančių linijų" centre — tuo pat metu kaip ir Burnout 3, Silent Hill 4, Star Ocean ir daugelis kitų, todėl jam bus lemta ištirpti didžiųjų hitų apsuptyje, bet aš vis laukiau...

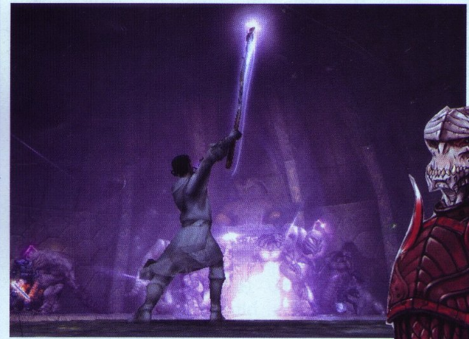
NAUJA VILTIS

Labiausiai už viską norėjau dar sykį pabuvoti senovėje. Dar žiemą žaisdamas trečią Žiedų Valdovo dalį, buvau labai nusivylęs EA kūriniu, mat viską mačiau kino filme, o žaidimas, nors atliktas ir pakankamai gerai, pasakoja visiškai tą patį, ir man tai nejuokais įgriso. Bet laimei, pasirodė filmas Troja, po kurios tikėjausi ir žaidimo. Nesulaukiau. Buvo sukurtas tik PC vartotojams skirtas žaidimas The Gates of Troy. Netrukus pamačiau ir King Arthur, kurio žaidimas dar tik kuriamas. Tai tikra palaima, bet ką

daryti dabar? Ir būtent čia Atari ištiesia pagalbos ranką, siūlydama naują, nematytą, negirdėtą nuotykį, apipintą krūva naujovių ir patobulinimų! Ir, tiesą pasakius, man jau neberūpėjo Atari praeitis, tiesiog tvirtai tikėjau, šis kartas — nemeluos.

KAS UŽRAKINTA, BUS ATVERTA...

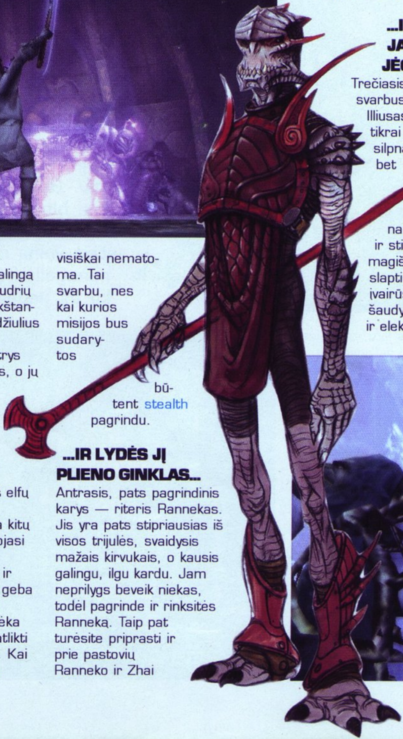
Forgotten Realms istorija nėra sudėtinga ar paini, todėl žaisti bus vienas malonumas. Kadaise gerasis burtininkas uždarė du didžiausius ir galingiausius blogio pakalikus akmenyje, kuris po daugelio metų atsivėrė, ir į pasaulį vėl žengė du didžiausi, vienas kito



nekenčiantys blogio valdovai. Moteris – demonė, turinti galingą kardą ir valdanti įvairiausių, judrių elfų armiją, ir demonas, trokštantis jos kardo bei valdantis didžiulius trimetrinius siaubūnus. Bet žemėje taip pat susitinka ir trys kariai, kurių likimą valdo gėris, o jų širdies jėgai neprilygsta niekas!

...IR ŠEŠĖLIS NEŠ TAU MIRTĮ...

Pirmasis karys — gana principinga mergina, kilusi iš elfų kaimo, kuri sučiupta orkų kariuomenės, buvo išgelbėta kitų dviejų trijulės narių. Ji naudojasi dvejais aštriais peiliais, gali svaidyti mažulyčius peiliukus ir vienintelė iš savo komandos geba šokinėti. Jai vienai priklauso stealth menas. Tiktai Zhai dėka galėsite tapti nematomu ir atlikti stulbinančias stealth atakas. Kai slepiasi šešėliuose, ji tampa visiškai nematoma. Tai svarbu, nes kai kurios misijos bus sudarytos būtent stealth pagrindu.



...IR LYDĖS JĮ PLIENO GINKLAS...

Antrasis, pats pagrindinis karys — riteris Rannekas. Jis yra pats stipriausias iš visos trijulės, svaidysis mažais kirvukais, o kausis galingu, ilgu kardu. Jam neprilygs beveik niekas, todėl pagrinde ir rinksitės Ranneką. Taip pat turėsite priprasti ir prie pastovių Ranneko ir Zhai kivirčų bei nesusitarimų, kurie sukurti ypač gerai. Riteris taip pat galės atlikti smūgį, prieš kurį atsilaikyti be galo sunku. Jo dėka galėsite pradaužti įvairias uolų kliūtis ar bet kokias duris.

...IR PAKLUS JAM VISOS JĖGOS...

Trečiasis ir taip pat labai svarbus yra magas Illiusas. Jis bus tikrai labai silpnas, bet tik jo dėka galėsite naudoti įvairiausias ir stipriausias magiškąsias galias. Jo slapti ginklai bus įvairūs užkeikimai, šaudys jis ugnies, ledo ir elektros kamuoliais. Dažniausiai būtent jis pasitarnaus kovoje su bosais bei priešų lankininkais. Visi šie veikėjai sudarys nenugalimą trijulę, kuriai pavesta sugriauti blogio planus ir vėl jį įkalinti demono akmenyje.

...BET NEKALTOS MIRTYS TAI UŽBAIGS.

Ir taip mūsų trijulė keliaus per dešimt skirtingų lygių. Po kiekvieno lygio jūsų lauks įvairiausių upgrade'ų ir pirkimų langai. Čia galėsite „pasikelti" smūgius, patobulinti turimus skill'us (deja, taip pat tik iki dešimto lygio) ir nusipirkti naujų ginklų, šarvų ar medalionų. Visas šis malonumas kainuoja pinigus ir exp. points (patirties taškus), bet jų bus į valias, todėl išlaidauti čia — ne nuodėmė. Pinigai dažnai bus paslėpti įvairiausiuose lygių kampeliuose, bet surasti juos taip pat nėra sunku. Lygiai bus labai skirtingi: viename teks paprasčiausiai išlikti gyviems, kitame uoliai saugoti ir ginti pilį. Čia, žinoma, bus ir bosų, kuriuos įveikti kartais pasirodys pakankamai keblu, bet įdomu. Kuo toliau, tuo lygiai labiau platės, ir juos sudarys tikrai nemažai skirtingų detalių. Tai teks kovoti su smulkiais priešais, tai kautis su drakonu, tai saugoti Illiusą nuo puolančių priešų, kol jis formuos portalą į kitą pasaulį.

Daugelis lygių ir bosų man paliko tikrai labai didelį įspūdį. Iš pat pradžių žaidimas pasirodė kiek per blankus ir per daug geležinis (ta prasme — per daug nerangūs judesiai ir kovos), bet vėliau tai kaip matant išgaravo. Žaidimas kiek vėliau tikrai priblokš jus detaliomis ir tikrai pilnavertiškai išbaigtomis kovomis su drakonu (kuris sumodeliuotas ir atkurtas

ypač įspūdingai) arba lygiais, kurių metų jums teks brautis pro tankias ir pasakiškai gyvybingas džiungles. Žaisdamas ėmiau stebėtis, ar žaidimą išleido tikrai Atari? Kai kuriems žaidimo lygiams tiesiog nieko netrūksta, viskas padaryta aukščiausiame lygyje. Taip pat žaisti buvo įdomu, nes mūsų laukė vis naujesnės, viena po kitos atsiveriančios aplinkos ir vis naujesnės ordos siaubūnų, kurie bus pilnaverčiai jūsų priešai.

Viena funkcija tolimesniuose lygiuose atsiskleidė iš ypatingai blogos pusės — tai veikėjų kaitaliojimas. Trimis mygtukais galėsite keisti valdomą personažą, o kitus du nepasirinktus valdys kompiuteris, kuris to daryti tikrai nemoka. Jei dar pradiniuose lygiuose jūs to nepajausite, tai vėliau tai pamatysite taip smarkiai, kad tikrai įsiusite, mat lygiai labai sparčiai pailgės, o viską pradėti nuo pradžių — tikrai erzinantis dalykas.

Dar Forgotten Realms žaidime naudojama kiek per daug magijos. Čia ir kardai po upgrade'ų žybsės nuo elektros srovės ir šaudoma bus ugnies kamuoliais. Gali pasirodyti, kad kūrėjai truputį padaugino, bet, pasirodo, jie taip meistriškai viską sudėliojo, kad ilgainiui tiesiog užsimiršite. Keista, bet netgi ir muziką Atari šį kartą sukūrė gražią ir dailią: harmoningos melodijos užlies kiekvieną lygį ir žaisdami jausitės tikrai patogiai. Kamera elgiasi natūraliai ir geba lengvai prisitaikyti prie jūsų. Tai yra labai pagirtina, nes daugelyje žaidimų erzindavo būtent kameros netoleruojami veiksmai.

ŽIEDŲ VALDOVO TRAUKINUKAS

Žiedų Valdovą sukūrė pagal seną knygą, kurios autoriaus J.R.R. Tolkieno jau seniai nebėra tarp mūsų. Gera pradžia sukūrė gerą startą ir kitiems filmams bei žaidimams. Juk tiek Troja, tiek

Karalius Artūras stengėsi papulti į taip gerai Žiedų Valdovo „išsuktą“ traukinuką. Trojoje istorija buvo pakeista, Karaliaus Artūro filmas taip pat nepasižymėjo nuoseklumu, tačiau man jie patiko. Ir ne tik man, o daugumai. Kodėl? Todėl, kad buvo stengtasi neatsilikti nuo tradiciškų Žiedų Valdove matytų kovų, kuriose kaunasi ir žūsta masės žmonių. Tai kainuoja milijonus, bet uždirbama dar daugiau. Tačiau šių filmų po kažkiek metų niekas nebeprisimins, bus sukurti dar geresni, dar įstabesni filmai ir pagal juos paruošti žaidimai, kurie vėl visus sukrės ir pradžiugins. Taigi, pabaigęs Forgotten Realms, nuo konsolės atsitraukiau džiugiai nusiteikęs — net ir po to, kai prie savo PS2 sėdausi blogos nuotaikos. Šį kartą Atari turi progą susigrąžinti savo gerą vardą. Tai buvo nuotykis, kurį privalo žinoti visi...

SIUŽETAS 75
Paprasta, galvos per daug neapkraunanti istorija.

GARSAS 82
Riksmai, ginklų žvangesys, griaunamų sienų aidas. Viskas, kas atspindi senovę...

MUZIKA 89
Vis dar nesitiki, kad ant dėžutės yra Atari emblema.

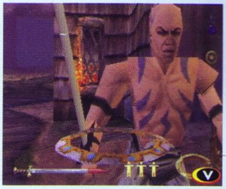
GRAFIKA 74
Na, suspindi tik kartais.

VALDYMAS 86
Labai geras ir apgalvotas.

IŠVADA
Jei mėgstate Žiedų Valdovo serija, Forgotten Realms jums suteiks papildomas dvi savaites neišdildomų emocijų ir įspūdžių...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84



Xena: Warrior Princess

TARP GINKLŲ IR BURTŲ...

Kūrėjas: Universal Digital Arts | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 1999-11-19 | **Žanras:** nuotykių

Eilinį kartą vakaras apdengia laukus, mėnulis pasirenka tinkamą vietą naktiniam budėjimui, o žvaigždės ir vėl padabina tamsų patalą savo mažais, bet ryškiais šviesos atšvaitais. Vėjas klaidžioja apleistomis giriomis, o upelis teka kaip įprastai. Bet tolumoje į dangų kyla nebylūs dūmų kamuoliai. Galima išgirsti nenoriai ugnyje traškančius medžio gabalus. Šalia jų guli kardas. Nelygi ir jau pasenusi rankena išduoda kardo galią, o kruopščiai nugludintuose ašmenyse, galima įžiūrėti neaiškius veido kontūrus... Jauti nerimą? Ne veltui.

Dar tada, kai žeme vaikščiojo vienaakiai kiklopai, šmėsčiojo išgalvotų dievų šešėliai, o visur aplink žvangėjo tariamų didvyrių kardai, galėjai išgirsti apie legendomis tapusius Heraklio žygius. Kartu su Heraklio istorija gimė ir Ksena. Ilgainiui istorijos atsiskyrė, ir Ksena tapo pavieniu personažu, prie kurios po kiek laiko taip pat prisijungė bendražygiai ir kitokie padėjėjai. Vėliau užgimė serialas. Dar vėliau — žaidimas. Jei kalbėti atvirai, serialai ne visai patiko vyresniems žiūrovams, mat, Heraklio vaidmuo atiteko ne itin tiksliai parinktam aktoriui, ir atrodė tikrai kvaila, kai dvimetrinis Heraklis „sutvarko" dangoraižio dydžio milžiną. Tačiau

šie serialai vis tiek buvo žiūrimi, ir galiausiai Electronic Arts nusprendė išleisti virtualų viduramžių pasaulį, suteikiantį mums progą pabuvoti gerai visiems žinomos karių princesės, Ksenos, kailyje.

Prisipažinsiu, ši mintis man netgi labai patiko, nes būdamas vaikas, tikrai mėgdavau šį serialą ir žiūrėdavau jį nepraleisdamas nė vienos serijos, bet dabar jame randu daug netikslumų. Dar daugiau radau žaidime. Galbūt, negerai, kad pradėjau žaisti nuo kito galo. Tiksliau, iš pradžių perėjau visus Žiedų Valdovo serijos

žaidimus, o tik po to, tikėdamasis pamatyti bent pusę to — Kseną. Žaisdamas supratau, kad tai buvo tik pirmieji Electronic Arts bandymai simuliuoti karinį žaidimą. Pažvelgus iš kitos pusės, tais laikais jie tikrai pagirtini, nes pabuvoti senovėje norėtų turbūt visi, o tokių galimybių tuomet PSone ne visada galėdavo pateikti...

Princess Warrior veiksmas prasideda trumpa pažintimi su paskutiniuoju bosu, kurį jūs tuoj pat pamiršite, mat, piktavaliai kareiviai užpuls kaimą, ir kaip matant teks žaisti pirmąją Ksenos misiją. Iš tiesų, žaidimas pakankamai įtraukiantis, keliausite net per 21-ą lygį. Kaip matau, tada Electronic Arts turėjo madą kurti be galo trumpus lygius, tad, kaip ir The World is not Enaugh žaidime, čia taip pat turėsime kęsti vos kelias minutes trunkančias misijas.

Iš tiesų, tai labai netrukdys, kadangi čia pat turime nenutrūkstančią pavojingų ir žiaurių (o taip pat ir kvailų) nuotykių grandinę. Siužetas mane tikrai nuvylė. Kol jūs gelbėsite kaimelį, piktų kėslų turinti burtininkė pagrobs gerą Ksenos draugę ir bendražygę, Gabrielę. Po kelių misijų ją išgelbėsite, bet, visų nuostabai, ją sugebės pagrobti dar kartą. Tiesą sakant, peršasi išvada, kad ji tikra stuobrė, nesugebanti pasirūpinti savimi net kelias akimirkas...

O kainą, kurią dėl jos tenka sumokėti Ksenai, yra tikrai nemaža, kadangi dėl Gabrielės turėsime kautis su Minotaurais, galynėtis su Kiklopu, pasisvečiuoti požeminiuose pasauliuose, kur amžinai viešpatauja lava ir ugnis, bei grumtis prieš visą ekraną apimančius padarus. Aš suprantu, daug kam tai gali pasirodyti netgi labai patrauklu ar įspūdinga, bet visas kovų ir susidūrimų pateikimas tikrai prastas. Kai kurios kovos visiškai neturi jokio ryšio ar logiško paaiškinimo. Pavyzdžiui, jei daužysite Kentaurą kalaviju, jo gyvybės nepajudės ne per milimetrą, o jei paleisite savo

diską, jam kaip mat „atsiims" pusė lentelės (!), bet jis nesureaguos ir toliau kaip įmanydamas jus atakuos.

Kovoms žaidime galėsite naudoti kardą, Ksenos diską ir vos keletą spyrių. Vienus priešus geriausiai paveiks kardas, kitus — spardymasis, bet geriausias ginklas yra diskas. Tačiau norint juo nugalabyti priešą, reikia mokėti tiksliai jį valdyti. Paleidus diską, vaizdas iš trečio asmens automatiškai persijungs į pirmojo, kas leis jums patiems pilnai atlikti ataką. Žinoma, prie visko dar pridedama nemažai įvairių specialiųjų atakų. Tarp jų bus lediniai kardo smūgiai ir ugnies atakos, žaibo blyksniai. Bet tai greitai atsibosta, nes jų pateikimas taip pat ganėtinai prasto lygio. Dar turėsite ieškoti raštų. Kiekviename lygyje privalėsite rasti po du raštus. Iš viso jų bus 42. Jei praleisite — nieko tokio, vėliau galėsite peržaisti tą lygį, kai perėję žaidimą, atrakinsite visus lygius.

Žaidime karts nuo karto sutiksite ir pramanytąsias dievybes, tokias kaip karo valdovas Arėjas ir pan. Jie jums kartais gali kažką pasufleruoti, todėl būkite budrūs. Vietomis žaidimas paįvairinamas gražiais, papildomais filmukais, tačiau tiek jų, tiek pačio žaidimo metu, nusivyliau Ksenos išvaizda — ji tikrai pasibaisėtina. Su tokiu personažu žaisti daugiau nė už pinigus nesutikčiau. Priešai taip pat pasižymi įvairiausiais kampuotumais, bet Ksena...

Apskritai grafinis apipavidalinimas nėra blogas, kaip tik, kai kurios vietos atliktos puikiai. Labai susižavėjau amazonių stovyklavietėmis, gražiai perteiktais miškais, kuriuose nuolatos knibžda visa, kas gyva, arba pasakiškai „nulipdyta" saule, kuri atvers mums savo šviesą bei šilumą, taip norėdama bent kiek praskaidrinti nykų lygį. Kaip jau minėjau, veikėjų tekstūros tikrai skurdžios, bet kartais galima pamatyti ir išimčių. Žaidžiant susidaro toks jausmas, kad kūrėjai žaidimą kūrė skirtingomis nuotaikomis — vietomis labiau pasistengta, vietomis mažiau.

Dar vienas įdomus dalykas yra tas, kad čia negalėsime pildyti gyvybių — čia jos pildysis pačios, jei turėsime stebuklingųjų buteliukų. Pasiekus tam tikrą

prarastų gyvybės taškų ribą, jie vėl užsipildys, bet tai kainuos vieną magiškąjį buteliuką. Priešų čia bus pakankamai daug ir įvairių. Praktiškai žaidimas nepasiūlo nieko naujo, todėl, nevargindamas nei jūsų, nei savęs, jų nevardinsiu. Išskirti norėčiau tik skraidančius skeletus arba harpijas, Kentaurus ir tris dideles gyvates.

Muzika žaidimo negadina, bet ir neišaukština. Viskas, atrodytų, savo vietose. Nepaisant kelių nesusipratimų, kurie, nelaimei, yra tikrai pakankamai svarbūs, Xena: Warrior Princess yra patrauklus. Tačiau jo ilgaamžiškumo tikrai nepakanka, turint omenyje, kad pagrinde ji žais fanai. Į geriausių žaidimų gretas Ksena, be abejo, nepretenduoja, taip pat ir tarp gerų žaidimų jai vietos neatsirastų, todėl teks tenkintis pamažu blankstančiu viduriu...

SIUŽETAS 65
Išgelbėti žmogų, kad paskui jį vėl pagrobtų?

GARSAS 78
Tipiškas įvairiausių aikčiojimų bei riksmų kokteilis.

MUZIKA 67
Visiškai tas pats ar ji groja, ar tyli...

GRAFIKA 76
Už aplinkas - paplokime, veikėjų tekstūras — nušvilpti!

VALDYMAS 85
Mosuoti kardais — vienas malonumas.

IŠVADA
Jei pasiilgote seno, bet taip giliai širdy įstrigusio PSone skonio, geriau nepradėkite savo praeities trupinių dėlioti nuo Ksenos žaidimo, juolab, kad gilioje ir gaivinančioje žaidimų „jūroje" galite atrasti kur kas geresnių žaidimų...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 70

Dante

VA | 2004 10 | # 10 (34) Game Boy Advance | Nintendo Game Cube | Microsoft XBox | N-Gage

IRGI ŽAIDIMAI

NINTENDO ATSKLEIDŽIA STARTINIUS DS ŽAIDIMUS

Nintendo paskelbė startinius žaidimus Japonijoje ir JAV, pasirodysiančius kartu su naujuoju „handheld'u" *Nintendo DS* gruodžio 2 dieną. Penki iš šių žaidimų bus sukurti pačios *Nintendo*, o septyni — kitų kūrėjų. JAV startinis rinkinys — 13 žaidimų. Kad ir kaip būtų keista, čia *Nintendo DS* pasirodys anksčiau — lapkričio 21 dieną. Startinis žaidimų sąrašas JAV toks:

Asphalt Urban GT
Feel the Magic: XY/XX
Madden NFL 2005
Metroid Prime: Hunters (demo bundled with the DS)
Mr. Driller Drill Spirits
Ping Pals
PictoChat (built-in)
Rayman DS
Ridge Racer DS
Spider-Man 2
Super Mario 64 DS
Tiger Woods PGA Tour 2005
The Urbz: Sims in the City

Be startinių sąrašų, *Nintendo* pranešė ir apie 50 naujų žaidimų, pridėtų prie bendro DS platformai kuriamų darbų sąrašo, kuris dabar išsiplėtė net iki 124. Didžiausias siurprizas iš naujų anonsų — *Final Fantasy III* žaidimas, kuris nuo pat pirmojo jo pasirodymo NES platformoje prieš 15 metų dar niekad nebuvo perkeltas į kitą sistemą.

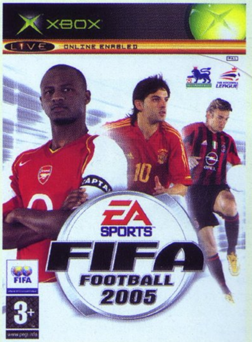
GIZMONDO IR ZODIAC STARTUOJA

Europoje startuoja du nauji žaidimų handheld'ų ir PDA hibridai. *Tiger Telematics* padalinys, *Gizmondo* Europe, paskelbė mobilaus įtaiso, *Gizmondo*, startą Jungtinėje Karalystėje. *Gizmondo* pasirodo spalio 29 dieną. Po Jungtinės Karalystės įtaisas 2005-aisiais startuos ir kitose rinkose: Rytų Europoje, Šiaurės Amerikoje, Australijoje ir Naujojoje Zelandijoje. *Gizmondo* „*handheld*'as" leis žaisti žaidimus, žiūrėti filmus, klausytis MP3, siųsti SMS ir MMS žinutes, turės foto kamerą ir GPS navigacijos įrangą.

Tapwawe kompanijos įtaisas *Zodiac* Jungtinės Karalystės parduotuvėse atsidurs jau spalio 22 dieną. Apie *Zodiac* pasirodymą kitose Europos šalyse *Tapwawe* kol kas nieko tikslaus nepranešė.

X-BOX – OFICIALI 2006 FIFA PASAULIO ČEMPIONATO KONSOLĖ

Xbox paskelbta oficialia 2006 *FIFA* Pasaulio čempionato, kuris vyks Vokietijoje, konsole. Taip pat *FIFA*, *Xbox* ir *Electronic Arts* susijungė, siekdami sukurti *FIFA* turnyrą — *FIFA Interactive World Cup*, kuriame galės dalyvauti visi norintys Xbox Live žaidėjai pasaulyje. Tai bus *online* ir *offline FIFA* 2005 turnyrų serija, kuri prasidės jau netrukus. Turnyras planuoja apkeliauti penkis kontinentus, o finalai vyks Ciuriche, Šveicarijoje, gruodžio mėnesį. Be kompiuterinių žaidimų, vyks ir tikros futbolo varžybos bei rungtys, kuriose dalyvaus ir futbolo žvaigždės.



N-GAGE PASIEKIA MILIJONO RIBĄ

Nokia pranešė iki šiol išsiuntusi 1 milijoną *N-Gage* žaidimų telefonų pardavėjams, tačiau apie pačius pardavimus neprataré nei žodžio. „Dėka entuziastingo vartotojų *N-Gage QD* priėmimo ir mūsų naujausių žaidimų, mes tikime, kad sėkmė tęsis", — teigė Ilkka Raiskinen, *Nokia* viceprezidentas žaidimams. Taip pat jis pasidžiaugė sparčiai augančiu Arena narių skaičiumi, kuris jau „perlipo" per 100 000.

Advance Guardian Heroes

KAIP ČEMPIONAI LAZDĄ PERLENKĖ...

Kūrėjas: **Treasure** | Leidėjas: **Ubi Soft** | Data: **2004-09-22** | Žanras: **veiksmo**

Praėjusiame numeryje turėjote progą susipažinti su praeitu Treasure komandos darbu — Astro Boy: Omega Factor. Jis išties buvo sėkmingas ir, matyt, ne aš vienas tikėjausi sulaukti kažko stebuklingo (jokios ironijos — aš tikrai taip maniau) iš kito jų darbo — Advance Guardian Heroes. Juolab, kad tai nuostabaus Guardian Heroes, sukurto Sega Saturn konsolei, žaidimo tęsinys. Būtent! Ne perkėlimas, o tęsinys, ką visi sutinkame išskėstomis rankomis. Na, o sugrįžus į dabartį, supratau vieną — stebuklų nebūna...

Tikiuosi, nenuskambėjau pernelyg pesimistiškai. Iš tiesų, būtent tokios nuotaikos apima, kai sudaužomos viltys. Ir kalbu būtent apie šį atvejį. Tiesiog kūrėjai savo praeitu šedevru sukėlė tiek daug šiltų emocijų, jog patys nepajėgė peršokti savo aukštai iškeltos kartelės. Tai padaryti jie labai stengėsi, pridėdami į kūrinį tiek dalykų, kiek galima rasti retame nešiojamame žaidime. Tai savaime milžiniškas pliusas. Bet, deja, tai juos nutempė tik dar žemiau. Bet tik iš dalies...

Pradėkime nuo šviesiosios pusės, kuri iš pat pradžių nuteikia pozityviai. Pradėję žaidimą, gauname rinktis vieną iš net dvidešimties (!) veikėjų. Kiekvienas jų skiriasi ne vien savo išvaizda, bet ir savo sugebėjimais. Su pasirinktuoju keliausime iki pat žaidimo galo. Kadangi yra tik vienas išsaugojimo laukelis, pradėję žaidimą su kiekvienu nauju herojum, privalėsite ištrinti senąją informaciją. Tokį sprendimą galima pavadinti „dvidešimt viename". Skamba viliojančiai, bet norėtųsi išsaugoti kiekvieno nuotykio pabaigą, prieš pradedant žaisti kitą. Visgi, maloniai nuteikia automatinio išsaugojimo funkcija — progresas išsaugomas po kiekvieno svarbesnio momento, ir jums tuo rūpintis nereikės.

Veiksmas vyksta fantasy pasaulyje, o veikėjai kiek suvaikėję, palyginus su

originaliąja žaidimo versija. Tai šiek tiek nuvilia, ir nieko nuostabaus — vietoje narsių karžygių gauname pulką ginkluotų vaikų. Nudžiugs nebent pasišventę anime gerbėjai.

Žaidimo žanrą galima būtų apibrėžti, kaip veiksmo su RPG elementais. Lygių metu minėtųjų RPG elementų net nepajusite, tačiau tarp lygių galėsite keltis savo veikėjo sugebėjimus, uždėdami jam brangakmenius, kuriuos susirinkote lygio metu.

Kovos sistema patogi ir įdomi. Turėsite begalę įvairiausių variantų, kaip nudobti priešą. Jei nusviestas oponentas trenksis į kitą, gausite Combo taškų. Kova įtraukianti ir aktyvi. Bet vėlgi

smūgį atmušite, o pats priešas sustings porai sekundžių nuo patirto šoko. Tai bus metas pasireikšti jums ir išlieti visą savo įtūžį. Tai praktiškai įgyvendinta taip pat gerai, kaip ir skamba.

Deja, jei į ekraną subėga daugiau priešų, žaidimas pradeda demonstruoti savo blogąsias

galvon lįs Astro Boy — kovos sistemos labai panašios, iš dalies jas galima vadinti netgi identiškomis. Čia atsiskleidžia kūrėjų noras pakartoti savo sėkmę lengviausiu būdu — tiesiog apvilkti savo perliuką kitu drabužiu. Gal skamba kiek per šiurkščiai, bet jei būsite žaidę abu žaidimus, panašumai taps akivaizdūs.

Dar vienas kovos sistemos perliukas — blokavimas. Jei laiku spustelėsite bloko mygtuką, priešo

puses. Nors grafika puiki, fonas kupinas judančių detalių, o ekrane vyksta ne kova, o visas mūšis, procesorius gauna tokią apkrovą, jog kadrų kaitos greitis krenta žemiau padorumo ribos. O tai „sudirba" visą kovos sistemą, kadangi nebeišeina apskaičiuoti smūgių bei blokų laiko. Galiausiai tai virsta chaotišku, trukčiojančiu bėgiojimu po ekraną, besistengiant neužšokti ant smūgio ir tikintis atsitiktinai „sušerti" smūgį pirmam pasitaikiusiam priešui. Liūdniausia, kad tokios vietos dažnai kartojasi ir smarkiai gadina galutinį įspūdį.

Muzika groja nuolat, bet neatsibosta ir puikiai palaiko kūrinio nuotaiką. Kiekvienas garsas taip pat „savo vietoje", taigi, ši puiki audio kombinacija prideda didelį pliusą prie bendros žaidimo patirties.

Advance Guardian Heroes smarkiai išsiskiria iš kitų savo daugelio žaidėjų režimais. Yra tiek kooperatyvinis dviejų žaidėjų nuotykis, tiek arenos režimas, kuriame jungties pagalba gali varžytis net keturi žaidėjai. Stipriai jaučiamas kūrėjų dėmesys kelių žaidėjų pasirodymams, už ką mes turime būti ypač dėkingi.

Iš tiesų, jei ne nuolatiniai smarkūs sulėtėjimai, žaidimas neturėtų didelių ydų, kadangi jis „prigrūstas" pačių įvairiausių dalykų bei gražių grafikos detalių. Bet kadangi kovos sistema, paremta teisingu chronometražu, išmušti iš laiko vėžių negalėsite atlikti specialių smūgių, kurie vėliau tampa būtini žaidimo laimėjimui. Susidaro įspūdis, jog kūrėjai turėjo begales idėjų ant popieriaus ir nusprendė jas visas sutalpinti į, atleiskite už posakį, degtukų dėžutę. Iš tiesų GBA turi daug galimybių, bet jos visgi daugiau – mažiau ribotos. Buvo užsibrėžtas per didelis tikslas, o dabar turim žaidimą, „prifarširuotą" tiek savybių, apie kiek galėdavome tik pasvajoti.

Tačiau buvo užkrauta per didelė našta ir visas tas savybes nublankino nepakankamas techninis pajėgumas.

+ PRIVALUMAI

+ Tęsinys! Žaidimus, kurtus specialiai GBA platformai, visada mylėsim!
+ Krūva papildomų žaidimo režimų, įskaitant ir kelių žaidėjų režimus.
+ Ne du viename. Ne penki viename. O visi dvidešimt viename!

- TRŪKUMAI

- Tik vienas vienintelis išsaugojimo blokelis.
- Perlenkta lazda. Kažko reikėjo atsisakyti vardan sklandaus geimplėjaus.

Jei jau nuspręsta lazda lankstyti, tai reik ir į savo jėgas ir į lazdos tvirtumą atsižvelgti...

IŠVADA 70

Žygis

GARSAS 75
Nieko novatoriško, bet normos ribose.

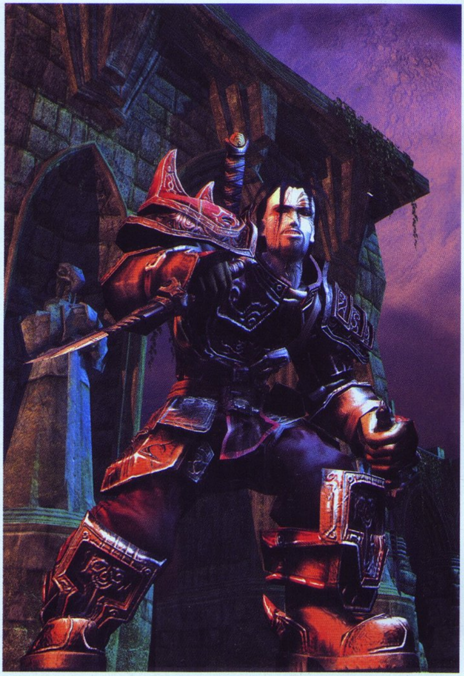
MUZIKA 80
Palaiko gerą kovingą nuotaiką ir, visų svarbiausia, neįgrista!

GRAFIKA 65
Jei būtų išlaikytas numatytas kadrų kaitos greitis, pridėčiau dar bent 20 balų!

VALDYMAS 75
Jei dėl sulėtėjimų visą kaltę suversime grafikai, tai valdymas nusipelno gal net ir daugiau.

SIUŽETAS 75
Gana tradicinis, tačiau turint omenyje, jog žaidimas koncentruotas į veiksmą, gerai virškinamas.

Fable



NUOSTABI PASAKA VIRTUALIOJE REALYBĖJE

Kūrėjas: **Big Blue Box** | Leidėjas: **Microsoft** | Data: **2004-10-08** | Žanras: **veiksmo RPG**

Tik paskelbtas šis žaidimas buvo žinomas kaip Project Ego, bet vėliau pervadintas į Fable. Šis projektas, ko gero, buvo kuriamas anksčiau nei Xbox konsolė atsirado parduotuvių lentynose. Pyterio Moulineux pasaka buvo viena labiausiai laukiamų Xbox žaidimų. Garsioji pasaka pagaliau baigta ir išleista, liko pristatyti ją žaidėjų teismui.

Giliai, Albion pasaulio miškuose, stovi Oakvale miestas, nepakeistas laiko bei nepaliestas kardo. Čia gyveno berniukas bei jo šeima. Berniukas, svajojantis apie didybę, vieną dieną tapsiantis didvyriu. Kartais jis save įsivaizduoja kaip kilnų riterį arba galingą magą, bet kartais jis save sapnuoja kaip piktą karį. Kad ir kokie tie sapnai būtų, visose savo svajonėse apie didybę jis net neįsivaizduoja jame slypinčios galios...

Taip prasideda Fable pasaka. Žaidimo pradžioje valdome jauną berniuką ir iškart gauname užduotį. Mums tenka nupirkti iš miesto centre esančio prekeivio šokolado dėžutę savo sesers gimimo dienos proga, kadangi praeitais metais pamiršome atlikti brolio pareigą. Tėtis prižada duoti pinigų šokoladui, jei atliksime keletą gerų darbų miesto gyventojams. Kai mes juos atliekame, gauname pinigus bei

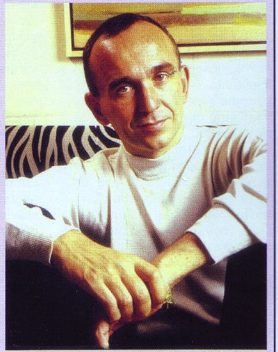
nuperkame šokolado dėžutę, kurią padovanojame savo seseriai. Ir vos po dovanos įteikimo, netikėtai į miestą įsiveržia banditai. Jie suniokoja visą miestą, išžudo žmones, nužudo mūsų tėvą bei pagrobia seserį su motina, bet mūsų neranda. Klaidžiojant po degantį miestą, mus randa keistas asmuo bei nusitempia ten, kur saugiau nebūna — į herojų gildiją. Ten mes tampame vienu iš gildijos mokinių, ten prabėga visa mūsų vaikystė, ten mes išmokstame magijos, kardo bei lanko pradmenų — gildija tampa mūsų namais. Ir galų gale, po ištisų metų mokymosi mes išaugame iš vaikiško amžiaus, ir mus įšventina į gildijos didvyrius — nuo to momento prasideda tikrasis žaidimas.

Tapę didvyriu bei išmokę žaidimo pagrindų, galime elgtis, kaip tik norime: galime vykdyti pašalines arba pagrindines siužeto užduotis bei aiškintis, kur dingo sesuo su motina, arba galime tiesiog nevaržomi keliauti po Albion platybes, ieškoti įvairiausių nuotykių bei būdų, kaip pralobti. Nuo šiol — tai laisvas pasirinkimas.

Fable jau pradžioje leidžia rinktis — būti geru ar blogu, o tai ir buvo viena pagrindinių žaidimo varomųjų detalių. Jau pirmoje užduotyje, kurioje miestietis paprašo pasaugoti dėžes, kol jis nubėgs atlikti gamtinius reikalus, prie mūsų pribėga jo krikštasūnis, mažas pagrandukas, ir pasiūlo mums sunaikinti dėžes ir pasisavinti tai, ką ten rasime, kol jo dėdė išėjęs. Žinoma, rinktis — mūsų valia, ir bet kuriuo atveju bus smagu žiūrėti reakcijas veikėjų, susijusių su šia užduotimi. Tokius pasirinkimus — tarp blogo ir gero — žaidimas leidžia rinktis vos ne per kiekvieną užduotį. Pusė, kuria mes eisime ir darysime įtaką žaidimo bei siužeto eigai, — mūsų valioje. Bet po pasaulį gandai sklinda greitai ir, atliekant blogus ar gerus darbus, tai atsilieps žmonių reakcijoje į mus ir net mūsų išvaizdai. Jei būsime geri — žmonės mus gerbs, kituose miestuose mes būsime laukiamas svečias, ypatingo dėmesio bus galima sulaukti iš moterų, prabėgant pro praeivius bus galima išgirsti jų ovacijas ir pagyrimus už mūsų gerus žygdarbius. Jei būsime blogi, žmonės mūsų negerbs, ignoruos, daugelis jų baiminsis ir, vos mums prabėgus pro šalį, ims dengtis veidą ir prašys jų pasigailėti. Būti blogu galima ne vien atliekant piktas užduotis — blogo žmogaus reputaciją galima nusipelnyti ir vagiant iš svetimų butų, žudant žmones bei atliekant kitus nusikaltimus. Žinoma, jei taip elgsimės miesto ribose, už tai gali tekti brangiai sumokėti miesto sargybiniams, jei jie pastebės mūsų nusikaltimus. Atlikę vieną ar kitą nusikaltimą, netapsime iš karto blogu. Kiekvienas geras bei blogas veiksmas duoda atitinkamus gėrio ar blogio taškus — kuo didesnės svarbos įvykis, tuo daugiau taškų skiriama. Visi geri ir blogi veiksmai yra sumuojami į gėrio bei blogio matuoklį, taigi visada galima pasitaisyti.

Kaip jau minėjau anksčiau, nuo herojaus elgesio priklausys ir jo išvaizda: būdamas geras jis atrodys kaip normalus žmogus, aplink jį bus galima matyti šviesią gerumo aurą, tuo tarpu būnant blogu, pradeda augti ragai, akys švyti raudonai, veidas bei oda tampa raukšlėta ir tamsi. Atrodome lyg pasakų velnias, ir nenuostabu, kad savo išvaizda bauganame praeivius. Mūsų veido išvaizdai įtaką darys ir kovos, kurių metu dažnai galime susižeisti bei atsirasti randų, kurie išliks visą žaidimą — kuo didesnę kovų patirtį turėsime, tuo daugiau randų liks ant mūsų veido. Išvaizdą galėsime lemti ir kitais dalykais, tokiais kaip šukuosena bei tatuiruotės: kirptis galėsime pas vietinius miestų kirpėjus, tatuiruotes taip pat atliks vietiniai meistrai arba klajojantys pirkėjai. Žinoma, pradžioje neturėsime didelio šukuosenų bei tatuiruočių pasirinkimo, kadangi teks atrasti korteles su jų atvaizdais, kurios papildys sąrašą galimų šukuosenų arba tatuiruočių. Šias korteles nebus sunku atrasti, kadangi jų išties daug. Mūsų herojaus išvaizdai įtaką darys ir dėvima apranga: kelnės, batai, šalmas, pirštinės, šarvai atitinkamai keičia veikėjo išvaizdą. Žaidžiant žaidime gausime pravardę, kurią dažnai šauks miestiečiai, kai tik mus išvys. Pravardę dažnai gausime dėl tam tikro atlikto veiksmo, pavyzdžiui, man „chicken chaser" pravardė „prilipo" dėl to, kad nuolatos spardydavau miestuose klaidžiojančias vištas :). Pravardes bus galima pasikeisti, jei kreipsimės į vieną žmogų, kuris jų siūlo nemažai, bet, žinoma, už atitinkamą pinigų sumą.

MOULINEUX ATSIPRAŠINĖJA DĖL NEĮTRAUKTŲ FABLE SAVYBIŲ



Lionhead Studios vadovas ir žmogus, stovintis už Fable žaidimo, Pyteris Molyneux pateikė oficialų atsiprašymą fanams, dėl planuotų, bet nepasirodžiusių Fable savybių. Pyteris prisipažįsta, kad: „mes stengiamės į žaidimą įdėti absoliučiai viską, apie ką svajojome ir aš entuziastingai kalbu apie planus ir idėjas bet kam, kas manęs klausosi. Aš sakau teisybę ir žmonės be abejo tikisi išvysti tai, ką aš minėjau. Ir kai vienos iš ambicingiausių idėjų tampa pakeistos arba netgi atmestos, žmonės be abejo nori sužinoti, kas joms atsitiko. Aš atsiprašau už dėl bet kokių priežasčių dingusias Fable žaidimo savybes, apie kurias minėjau anksčiau. Dažnai ta savybė nepatekdavo dėl per menkos prasmės. Pavyzdžiui, prieš tris metus aš kalbėjau, kad žaidime laikui bėgant augs medžiai. Kūrėjų komanda tai suprogramavo, tačiau šis procesas naudojo išties daug skaičiavimo galios ir laiko (15%), tad šios savybės nebuvo verta išlaikyti, o skirti šią galią efektams ir kovoms. Aš supratau, kad neturėčiau kalbėti apie žaidimo savybes per anksti, tad ateityje stengsiuos būti atsargesnis. Mes Lionhead studijoje stengiamės būti kiek įmanoma ambicingesni. Tačiau nors mes garsiai ir anksti kalbame apie nuostabias koncepcijas, neminėsiu jų išoriniam pasauliui kol nebūsime jų pilnai sukūrę ir pratestavę, kol jos netaps tikrove."

Fable žaidimas siūlo netgi keletą netradiciškų ir retai sutinkamų RPG elementų — galimybę pirkti namus bei vesti žmoną. Pirkti galime tik tam tikrus namus, kuriuos įsigiję, galime juose gyventi arba juos išnuomoti. Taip pat turime galimybę juos tobulinti už atitinkamą pinigų sumą. Galima įsigyti ir kitus, neparduodamus namus, ir netgi parduotuves, tereikia nužudyti jų savininką, ir namai arba parduotuvė bus jūsų. Turėti žmoną — gan įdomi žaidimo detalė. Ją vesti nėra sunku: reikia surasti moterį, jai nuolat žerti komplimentus, dovanoti dovanas, kol galų gale ji paprašys mūsų duoti jai žiedą. Vedus moterį, turėsime turėti ir atskirą, vedybinį namą, kuriame gyvensime kartu. Žaidimas siūlo netgi galimybę pasimylėti, bet šių scenų mums netenka matyti — galime girdėti tik žmonos aimanavimus.

Norint pradėti kiekvieną užduotį (tiek pašalinę, tiek pagrindinę – siužetinę), tenka grįžti atgal į Herojų gildiją ir paimti atitinkamą užduoties kortelę. Pradedant kiekvieną užduotį, galima ją arba pradėti paprastai, arba pasigiriant, kokiu būdu ją atliksime. Žinoma, jei pasigyrę, taip ir padarysime, gausime daugiau pinigų už atliktą „kvestą", o jei neįvykdysime savo pažado, iš mūsų gautų pinigų atims atitinkamą dalį. Po kiekvieno įvykdyto „kvesto" gauname pinigų, patirties taškų bei trofėjų, tarsi šio „kvesto" atsiminimą. Su trofėjais irgi galima šiek tiek pažaisti: juos galime demonstruoti žmonėms ir už tai gauti garbės taškų, su kuriais išmokstame naujų replikų ir kitų elgesio manierų. Kiekvienas „kvestas" — tiek pašalinis, tiek siužetinis — yra unikalus, matosi, jog jiems kūrėjai paaukojo išties daug laiko. Kiekvienas jų yra įdomus, iki paskutinės akimirkos galintis nustebinti malonia ar nemalonia staigmena, ir juos vykdant niekad nepajusime monotonijos.

Gan įdomi yra veikėjo tobulinimosi sistema. Nukovus kiekvieną priešą, iš jo iškrenta patirties taškų kamuoliukai — kuo daugiau priešų nukausime vienu metu, nė karto nepaliesti jų ginklų, tuo daugiau patirties taškų gausime. Taškai priklauso ir nuo būdo, kuriuo buvo įveiktas priešas. Kadangi mūsų herojus gali naudotis tiek kardais, tiek lanku, tiek magija, kiekvienu būdu nukovus priešą, gauname skirtingus patirties taškus. Juos naudoti galime tik tai kovos rūšiai tobulinti, kurios pagalba buvo nukautas priešas. Žaidimas mums siūlo savo herojų „paversti" lankininku, artimųjų kovų specialistu arba magu. Kiekvieną šią rūšį galime tobulinti, grįžę atgal į Herojų gildiją bei priėję prie specialaus altoriaus. Žudant priešus bei atliekant „kvestus" kartu didėja ne tik herojaus kovos sugebėjimai, bet ir jo garbės, šlovės lygis. Kartu su juo keičiasi ir žmonių emocijos, išmokstame naujų posakių bei elgesio formų, kurias naudojame bendraujant su Albion pasaulio gyventojais.

Albion — pasaulis, turintis istoriją. Viskas — pradedant tatuiruotėmis, ginkluote bei apranga, baigiant miestais ir kitomis vietovėmis, turi savo istoriją. Kiekvieno daikto ar vietovės aprašymus, atsiradimo istorijas galime rasti įvairiose knygose ar kituose raštuose. Albion — viduramžių pasaulis su magijos bei mitų elementais. Tai pasaulis, apsuptas miškais ir žaluma. Kiekviena vietovė yra skirtinga, bet kiekvienoje iš jų tikrai netrūksta žalumos. Vienose iš vietovių dominuoja šviesi veja, kitose nuolatos smarkiai lyja. Aplink vien žaluma, tarsi džiunglėse, ir kartais tenka netgi prasiskinti krūmais apaugusį kelią, kad pasiektume skrynią su paslėptu auksu. Žinoma, yra ir išimčių — tolima salelė, Albion pakrašty, nuolat apsupta sniego bei ledynų, nemačiusi šilumos ir „nejautusi" žolės kvapo.

Fable grafika išties stulbinanti. Veikėjai, o ypač mūsų herojus, labai detalūs, aplinkos ryškios, jose pilna objektų, nuo kurių net galva gali apsisukti. Albion pasaulis atrodo išties įspūdingai ir detaliai, kiekviena aplinka turi savo unikalių bruožų, kas ir padaro ją menišką bei nepakartojamą. Ypač smagu matyti savo herojų, kuomet jis keičiasi, plėtojantis žaidimo eigai. Animacijos taip pat pagirtinos: žaidimo kovos atrodo nuostabiai, veikėjai juda sklandžiai, nuolat pritaikydami kitas judesio formas, skleidžiamos magijos atrodo įspūdingai ir dar gražiau matosi jų padariniai. Garsinė pusė, ko gero, net įspūdingesnė nei grafinė. Veikėjų įgarsinimas bei dialogai puikūs. Skamba angliškas, aukšto tono akcentas, kuris puikai dera prie puikiai sumontuotų tekstų. Muzika žaidime bene geriausia, kokią šiemet teko išgirsti: žaidime skamba vien instrumentinė muzika, bet jos skambesys tiesiog nuostabus bei puikiai dera prie žaidimo stiliaus. Kiekvienai žaidimo situacijai sukurtos atskiros melodijos, kurios išties vertos bent pagyrimo.

Fable siužetinę liniją galima pereiti per 12 valandų. Ją praėjus, žaidimas toliau leidžia klaidžioti, bet tas klaidžiojimas netruks daugiau nei papildomas 5 valandas, kadangi „išsisemsime". Žinoma, dėl tokios žaidimo trukmės (juk daugelis esame bent kartą susidūrę su keliasdešimties valandų RPG žaidimais) galima žaidimą menkinti. Bet tos 12 valandų yra tikras šedevras, kurį verta pamatyti bei pajusti visiems — tai tarsi trumpa pasaka, kurią prisiminsime dar ne kartą, ir tie prisiminimai išties bus labai šilti...

ID

GARSAS	96
Nuostabūs dialogai.	

MUZIKA	98
Aukščiausio lygio instrumentinės melodijos.	

GRAFIKA	95
Ryškі, detali, meniška, unikali...	

VALDYMAS	90
Viskas paprasta ir lengvai perprantama.	

SIUŽETAS	95
Neeilinė kova tarp blogio ir gėrio.	

Savaitė pasakoje, kuri dar ilgai išliks prisiminimuose.	IŠVADA 96

SILENT HILL 4 THE ROOM

PERĖJIMAS

PRADŽIA

Pradedi žaidimą miegamajame, dabar turi laiko apsižvalgyti. Pastebėk įvairius objektus. Kai pasitenkinsi matomu vaizdu, eik į kitą kambarį. Čia taip pat apžiūrėk viską. Nepraleisk sienos virš mažo rašomojo stalo. Žvalgykis, kol prasidės intarpas.

Vėl esi miegamajame. Kai bandysi išeiti, vėl prasidės intarpas. Po to vėl turėsi laiko apsižiūrėti. Pastebėk, kad galima pažiūrėti pro langą. Pabandyk, ir vėl prasidės trumputis intarpas, kurį gali atšaukti. Išeik iš kambario, kai būsi pasiruošęs.

Dabar gali apsižvalgyti savo apartamentuose. Šalia spintos guli užrašas. Paimk jį. Pakeliui Henris gali pastebėti lagaminą. Jei tai neįvyko, apžiūrėk jį pats. Taip pat atkreipk dėmesį į raudoną užrašų knygelę, kuri yra po lempa, netoli lango. Čia gali įrašyti žaidimą. Prireikus grįžk čia bet kada.

Patikrink kambarį, kuriame yra skalbimo mašina, ir vonios kambarį. Tada eik į virtuvę, prie atidaryto šaldytuvo. Ten rasi butelį vyno bei šokoladinio pieno, kurio tau prireiks vėliau, o vyno butelis yra ginklas, kuriuo aš patariu nesinaudoti. Dabar geriausia juos palikti ten, kur radai.

Apžiūrėk duris. Po intarpo paimk užrašą iš po durų. Išgirsi kažkokius garsus netoliese. Tai reiškia, kad tau laikas vėl eiti į vonios kambarį.

Po intarpo ištrauk vamzdį iš skylės. Tai artimos kovos ginklas, kuris tau kurį laiką padės. Po to pats ropok skyle iki išėjimo.

METRO

Po intarpo judėk pirmyn iki salės galo. Durys tau iš dešinės bus užrakintos, taigi eik ir kalbėk su moterimi. Baigęs vėl tęsk keliones sale. Eik, kol praeisi tualetus. Vėl intarpas, po kurio pagaliau teks žudyti — šįkart šunis, kuriuos reikia paprasčiausiai nudobti vamzdžiu. Pabandyk pulti staigiai, nesigindamas, o po smūgio atsitrauk, leisk pulti jiems ir smūgiuok vėl. Jiems pargriuvus nepamiršk tų šunų pribaigti, nes jie vėl pakils į naują kovą. Tas pats su visais žaidimo priešais.

Apžiūrėk visus tualetus, moterų tualete pastebėk skylę. Dink iš ten ir tęsk pasivaikščiojimą sale. Eik ton pačion pusėn, kaip ir prieš tai. Kitam kambaryje užmušk šunį. Atkreipęs dėmesį į aplinką, atsimink, kad tau vėliau prireiks turniketų. Vėl užmušk du šunis salėje. Vartai dešinėje užrakinti, taigi judėk iki galo. Salės gale bus kryžkelė. Apžiūrėk ten viską. Abu keliai užblokuoti, bet dešiniajame rasi pistoleto šaudmenų.

Kadangi nebeturi ką veikti, grįžk į moterų tualetus. Šliaužk pro skylę, kurią matei anksčiau. Atsibusi kambaryje, regeneruosi visus prarastus gyvybės taškus. Eik į kitą kambarį. Nebebus stalo, ant kurio seniau buvo veidas. Ten rasi pistoletą ir, perskaitęs raštelį ant sienos, apžiūrėk pačia skylę. Po intarpo grįžk į apartamentus. Išgirsi skambant telefoną. Eik į miegamąjį ir atsiliepk.

Po skambučio grįžk į didįjį kambarį. Išgirsi keistus garsus. Žvilgtelk pro durų akutę. Trumpas intarpas, kuris atskleis, kad už durų ant sienos penkiolika kruvinų delno antspaudų. Grįžk į tualetą ir keliauk skyle.

Kelias ves ne ten, kur turėtum — išlįsi moterų tualete. Taip yra todėl, kad namuose esantis plyšys visad veda ten, iš kur grįžai į savo kambarį. Taigi dabar paimk simbolius iš „statulos", eik prie turniketo, panaudok vieną ir keliauk į Linčstrytą. Keletas liks vėlesniam naudojimui. Leiskis laiptais žemyn. Vėl intarpas.

Priešai šioje vietoje nemirtingi, todėl geriau nebandyti jų užmušti — sutaupysite laiko ir gyvybės. Jei vaiduokliai priartės — tau skaudės, todėl geriau ten neužsibūti daugiau nei būtina, tuo labiau, kad čia nėra jokių daiktų. Greit nubėk prie laiptų dešinėje.

Pastebėk Cynthia traukinyje. Turėsi atidaryti duris, kad ją išvaduotum. Atkreipk dėmesį į smulkių daikčiukų pardavimo aparatą, ant kurio užrašyta kažkas panašaus į „18". Nesivargink – visos durys užrakintos. Bėk greit, nes vaiduokliai vėl tave vaikysis. Dabar lipk į traukinį ir paspausk raudoną mygtuką dešinėje, tada grįžk pas Cynthia.

Kita užduotis — persikelti į kitą traukinio pusę. Eik tarp traukinio vagonų — aukštyn ar žemyn tarp kiekvieno iš jų. Įeik į tą vagoną, kur buvo užrakinta Cynthia, ir staigiai pasitrauk dešinėn. Paėjėk į viršų, tada — į kairę. Apžiūrėk žaislų dėžę. Atidaryk duris prieš vagono priekį. Išeik pro pirmas duris iš dešinės. Eik viršun ir lipk į vagoną tau iš dešinės. Išeik pro kairę pusę, eik apačion ir vėl lįsk į tą patį traukinio vagoną pro dešinę pusę. Tęsk klajones, eidamas pro duris į vėl naują vagoną. Eik tiesiai ir pagaliau paliksi tą mašiną savo dulkėse. Išėjimas dešinėje.

Dabar tu priešpriešinėje platformoje. Artimiausios durys užrakintos, nesivargink. Lipk laiptais aukštyn, čiupk pistoleto šaudmenis ir leiskis atgal. Eik šalia traukinio iki durų viršuje. Lįsk į plyšį, vedantį namo, jei nori pasigydyti ar išsaugoti žaidimą. Jeigu nereikia, tada leiskis žemyn kopėčiomis. Neik į atšaką salėje, eik tiesiai ir kilk kopėčiomis. Susišluok pistoleto kulkas savo kišenėn ir atrakink duris. Grįžk atgal į salę ir dabar pasuk į atsišakojimą.

Eik iki galo ir atidaryk duris pačiam gale. Išžudyk visus priešus, o jei šiandien tu nusiteikęs taikingai, gali tiesiog pabėgti. Paimk devynis plieno iš traukinio ir patikrink techniko būdelę viršuj. Ten nėra vieno sverto. Surink gydančius gėrimus nuo lifto grindų, tačiau dar nekilk viršun. Salės gale vėl plyšys, vedantis namo. Geriau nueik ten, jei trūksta gyvybės, nes kita dalis gali išsunkti labai daug jos iš tavęs.

Visad turėtum apsižiūrėti, ar namai nepasikeitė. Taip padaryk ir dabar. Pažiūrėk pro langą bei durų akutę. Taip pat žvilgtelk į Eileen kambarį. Ten gali vykti įdomūs dalykai. Patikrink, gal atsirado naujų užrašų. Tiesą sakant, ieškok bet kokių pasikeitimų. Kai pagysi ir būsi pasiruošęs, lėk į tą plyšį ir važiuok liftu viršun.

Kitai daliai keli strateginiai patarimai. Gali bandyti apsikabinęs turėklą bėgti ir vengti priešų — tai veikia, bet jei būsi neatsargus ir gerai nepasirinksi laiko, gali žūti. Gali judėti lėtai, kol tave pradės atakuoti, o tada prabėgti priešus. Tai geriausiai veikiantis manevras, suveiks visada, bet turi būti įgudęs, nes būtent geriausi judesiai yra sunkiausi. Aišku, gali ir visus iššaudyt, nieks nesupyks, išliek agresija. Kiekvienam monstrui prireiks dviejų kulkų. Tai pavojinga, nes automatinis nusitaikymas kartais prašo, kad šautum į jau negyvą siaubūną, vietoj to, jos taikytų į tą, kuris kėsinasi atimti tau gyvybę. Naudokis kuriuo nori metodu ar visais paeiliui ir, tikiuosi, pasieksi kelio galą. Naudok gydantį gėrimą, jei būtina, bet aš rekomenduoju to nedaryti.

Kai baigsi su reikalais lifte, eik į kelio atsišakojimą kairėje ir surink šaudmenis. Tada eik laiptais aukštyn, apsižiūrėk ir nuimk plokštę nuo durų. Eik vidun, pažiūrėk intarpą ir įsimink matytą numerį.

Vėl atsibusi savo kambaryje. Po intarpo pažiūrėk pro langą. Eik į didįjį kambarį. Apžiūrėk apartamentus — gal kas pasikeitė? Kai pažiūrėsi pro akutę, pamatysi, kad dabar kruvinų rankos antspaudų jau šešiolika. Kai baigsi apsižiūrėjima, čiupk šokoladinį pieną, dėk plokštę nuo durų į dėžę ir vėl lįsk į skylę tualete.

MIŠKAS

Kai atsibusi miške, pirmas dalykas, į kurį reikia atkreipti dėmesį,— tai šulinys tau iš dešinės. Jo apačios nesimato, taigi eik keliu. Šioje arenoje ypatingai daug pripaišaliota, bet nieko neišskaitysi, taigi tuo nesirūpink. Eik pro vartus ir tuščią areną. Ten yra namo plyšys, tačiau eik iki durų ir už jų sutiksi vapsvas. Nors jos ir labai erzina, jų nėra begalė, ir gali visas išžudyti, bus lengviau. Nepamiršk jų pribaigti. Surink šaudmenis ir eik į kitą kambarį, ten rasi dar vapsvų, elkis su jomis savo nuožiūra. Eik į kitą kambarį, ten apžiūrėk ypatingai bjaurią mašiną ir rasi du užrašus, tada vėl eik į kitą kambarį.

Pakalbėk su vyruku ir eik ta pačia kryptim toliau. Rasi tris šunis, mušk juos arba bėk. Apžiūrėk pastebėjimą ant durų ir eik vidun. Pažiūrėk, kas tave supa, įdomu. Negali eiti į namą, nes durys dabar užrakintos. Taigi belieka rinktis vienas iš trijų durų, vedančių lauk. Kiti trys išėjimai gali būti sudėlioti bet kokia tvarka, tačiau privalai pabuvoti visur, jei nori rasti viską. Patariu eiti pagal laikrodžio rodyklę. Taigi, jei pradėjome nuo šiaurės rytų, dabar mums reikia eiti pietryčių keliu.

Pietryčių kelias prasideda keturiais svetingais šunimis ir vapsva. Kitas kambarys tuščias, dar kitam yra keli medžiai, kurių šaknys panašios į rankas. Atsimink šią vietą ir tęsk kelionę. Čia rasi šešis plieno ir kelią namo. Taigi eik į apartamentus ir tada — į pietvakarių praėjimą.

Pietvakarių praėjimo pradžioje yra tuščias kambarys, eik toliau, kol sutiksi vaiduoklį. Nuo jo bėgdamas pastebėk plyšį ir dink iš arenos. Kitam kambaryje sutiksi vaiką. Atsistok prieš jį ir pamatysi intarpą. Apžiūrėk kambarį, ypač užkastą kapą. Ten vėl užrašytas skaičius. Prieš įėjimą į šį kambarį yra ir kitos durys. Jos užrakintos. Apsižiūrėjęs grįžk namo ir lėk į šiaurės vakarų praėjimą.

Jo pradžioje yra trys šunys ir pora vapsvų. Kitam kambaryje yra vėl keletas vapsvų. Nedidelė bėda. Eik toliau ir rasi vaistinėlę ant grindų, taip pat ir skylę sienoje, bet kitokią, nei Tolukos ežere. Grįžk namo.

Pastebėsi jau pažįstamą vyruką, pakalbėk su juo. Jis užsimins, kad turi kažką svarbaus, bet jis mirtinai ištroškęs. Taigi sugirdyk jam tą šokoladinį pieną, padėk draugui bėdoje. Jis duos tau kastuvą, ant jo yra užrašas, perskaityk jį. Čia rašoma apie ranką, laikančią grindis priešais ežerą, ir namą, kur susitikote. Na, ką tik matėme ežerą, jis buvo šiaurės vakaruose. Taigi ieškoma vieta turėtų būti pietvakariuose. Taip, aišku, ir yra. Atsimeni tą kambarį su šaknimis, panašiomis į rankas? Taigi eik į pietryčius, į tą kambarį.

Eik tarp medžių, kol kamera parodys šaknis, ir panaudok kastuvą dešinėje. Gausi raktą. Čia sakoma, kad raktas laiko amžinybės klajones. Ką tau tai reiškia? Bandyk eiti atgal namo. Nesigavo, ar ne? Taigi dabar turi išsiaiškinti, kaip nusigauti prie namo. Priblokštas? Taigi turbūt todėl tu dar čia. Eik atgal prie šaknų ir prie skylės. Lipk laiptais aukštyn — ir į plyšį. Saugokis vaiduoklio.

Lėk į didįjį kambarį ir padėk viską, ko tau dabar nereikia, į dėžę, taip pat ir raktą. Apsižiūrėk namą, jei nori, — ir atgal į plyšį. Kadangi neturi rakto, nereikės daryti kilpų, einant į namą. Kai būsi ten, grįžk namo iš tos arenos, paimk raktą ir, manau, ką toliau daryti akivaizdu.

Pagaliau esi pačiame name. Apsižiūrėk, tik neik dabar į kairę. Užmesk akį į lapelį po spinta. Apžiūrėk sulaužytą užraktą, užlipęs laiptais. Kai būsi pasiruošęs, eik į kairę namo pusę. Apžiūrėk dienoraštį ir žvakides ant grindų, kai baigsi skaityti, pastebėsi, kad atsirakino durys. Pasiimk plokštę ir pažiūrėk intarpą. Įsidėmėk numerį.

Atsibusi namie išgirdęs radiją. Skambės durų skambutis. Gal manai, kad atvažiavo draugai pasveikinti tavęs gimtadienio proga? Ne, kur tau, — ten vėl atsirado naujas kruvinos rankos antspaudas, dabar jų jau septyniolika. Apsižiūrėk name. Nereikalingus daiktus palik dėžėje. Dabar geras laikas išsaugoti žaidimą, jei to nedarei senokai. Kai būsi pasiruošęs, vėl lėk į tą nelemtą plyšį.

KALĖJIMAS

Pradėsime pirmame aukšte. Pradžioje apžiūrėk gretimas kameras. Pažymėsiu juos eilės numeriais, pagal laikrodžio rodyklę. Taigi iš rytų, kambario numeris. 1.Apgadinta kamera. 2. Šaudmenys ir užrašas ant sienos. 3. Apgadinta kamera, kurioje yra užrašas. 4. Užrakintas, bet akivaizdu, kad ten patekti dabar ir mėginame. 5. Tuščias. 6. Apgadinta kamera. 7. Užrašas ant lovos. 8. 0, grybai. Žudyk arba palik juos gyvus. Taigi eik į duris, vedančias lauk. Ten plyšys ir dvejos durys. Eik į atrakintas duris.

Tau dabar reikia eiti žemyn. Rasi sienų monstrų, nuo kurių lengva išsisukti, nes esi plačioje patalpoje. Tiesiai po pirmomis kopėčiomis rasi dvigubas duris. Jos bus užrakintos iš vidaus, taigi eik toliau, nuėjęs apie pusę rato žemyn, rasi šventą medalioną. Paimk, jis vertingas, ir galų gale eik pro duris salės gale.

Praėjęs vėl eik žemyn, kol rasi kitas duris, pro kurias eiti negalėsi, grįžk ir rasi keletą vapsvų, ir gal pagaliau nužudyk ką nors. Čia rasi tik plyšį ir ženklą prie laiptų, kurį apžiūrėjęs, gausi raktą. Jis skirtas tam kambariui kalėjime, taigi grįžk ten.

Dabar esi lauke. Gali tikslą pasiekti dviem būdais — kopėčiomis arba spiraliniu nusileidimu. Tarp jų nėra skirtumo. Kai praeisi pro duris, vėl rasi kameras. Pradėsime nuo apačios, taigi pirmas kambarys bus pažymėtas numeriu 5. (į kairę) Apgadinta kamera. 6. Užblokuotas grybų, užmušk juos ir eik vidun. Deja, kambarys apgadintas. 7. Apgadinta kamera 8 Dienoraštis ant stalo 1. Buteliai pilni juodų dulkių? Palik juos, tau jie nereikalingi. 2. Apgadinta kamera. 3. Apgadinta kamera. 4. Užrašas ant sienos. Eik laukan.

Eik aukštyn iki kitų durų. Vėl keletas kamerų, vėl pradėsiu vardinti iš galo. 5. Knygos — jų skaityti negalima. 6. Skylė grindyse, keista, tik nešok ten, grįžk atgal. Prieš eidamas į septintą kambarį, pastebėsi keistą naują priešą. Aš jį vadinu dvyniais. Užmušk arba išsisuk — ir į septintą kambarį. 7. Dar viena skylė, čia taip pat rasi kruviną lovą. 8. Užrašas ir drabužiai. 1. Sienų monstrai ir šaudmenys, manau, nudėti tą, kuris juos saugo, nėra ypatingai problematiška, taigi — pirmyn. 2. Dar viena skylė? 3. Grybai, kuriuos nužudęs, griebk užrašus. 4. Rūbai ant grindų. Eik laukan.

Eik viršun, kol pasieksi dar vienas užrakintas duris su išgraviruotu simboliu. Eik į kitą pusę ir pasuk rankenėlę. Įjungei elektrą trečiame aukšte, tai reiškia, kad galėsi perskaityti du naujus užrašus kambariuose nr. 4 ir 5. Dabar, kai viskas sutvarkyta, gali šokti į skyles. Pažiūrėk į trečio aukšto žemėlapį. Palygink jį su kitų aukštų žemėlapiais. Šokinėk nešokinėjęs vis tiek tau reikės tik į šeštą kambarį, pro kurį nueisi į rūsį.

Dabar tu tame kambaryje, kur yra dušas, išžudyk priešus ir atrakink duris, kitos durys priešais užrakintos, taigi lipk kopėčiomis. Pasitikrink atmintį, tau dabar reikės sulyginti abi kruvinas lovas. Patikrink visus kambarius ir rasi vieną lovą. Atsimink, kur yra tas kambarys. Dabar eik į antrą aukštą ir ieškok, kol vėl rasi lovą. Naudok rankeną, kad nuleistum lovą į žemesnį aukštą. Trečiame aukšte vėl įsidėmėk numerį, ir tuo pačiu būdu nuleisk ir trečią lovą. Pamatysi intarpą, tačiau tai nereiškia, kad čia jau viskas sutvarkyta, dar turėsi daug ką nuveikti.

Grįžk į rūsį ir pamatysi dar vieną intarpą, tada eik į trečią aukštą. Atsimeni kambarių numeraciją? Taigi eik į pirmą kambarį ir šok į rūsį. Dabar tu esi virtuvėje. Užmušk viską, kas juda, aišku, gali ir nemušti, tačiau tau juk jie nepatinka, ar ne? Eik į dvigubas duris, atrakink kitas duris ir grįžk į virtuvę. Eik pro duris į vakarus. Patrauk plokštę ir eik pro duris, panaudojęs kombinaciją iš atmintinės, iš trečio aukšto. Jei skaityti per tamsu, vadinasi, šviesa rūsyje išjungta. Tai reiškia

vieną iš dviejų — pirma, tu neatidarei vandens vartų viršutiniame aukšte, arba dažniau pasitaikantis variantas — nesulyginai lovų taip, kaip reikia. Jei taip atsitiko, grįžk ir padaryk tai, ką reikia. Pažiūrėk intarpą, turėtum atsiminti matytų skaičių seką.

Grįžai į apartamentus. Pirma apžiūrėk tualetą, po to visa kita. Pro durų akutę pamatysi naują antspaudą. O dabar — vėl neriam į pavojų.

PARDUOTUVIŲ KOMPLEKSAS

Pradėsi salėje. Eik, kol rasi mašiną. Durys užrakintos, taigi eik laiptais žemyn, kur rasi naujus priešus, panašius į beždžiones. Susitvarkęs su jais, pastebėsi, kad durys su sulaužytu užraktu ir neatsidaro. Būdamas prieš duris, pamatysi intarpą. Atsiras naujų beždžionių, kurias nudėjęs ir įėjęs pro duris, pastebėsi vaiduoklį, persmeigtą kardu. Paimk iš jo raktą ir kardą ir eik pro užrakintas duris. Kitos durys užblokuotos arba sulaužytos, nesivargink.

Eik žemyn į kitą kambarį, geriausia, turbūt, yra naudotis laiptais;). Saugokis vaiduoklio. Kitam kambaryje rasi kulkų, plieno ir beisbolo lazdą, tai geriau už vamzdį, tačiau prasčiau už golfo lazdą.

Pastebėk skylę ir eik atgal, nes išėjimas užrakintas. Nemeluoju, gali netikrinti.

Eik žemyn laiptais į kitą kambarį. Čia bus gyvūnėlių parduotuvė, ir tiesiog natūralu, kad čia sutiksi šunelių. Užmušęs juos, imk raktą iš spintos, iš maisto ir aksesuarų eilės. Rasi keletą mielų vapsvų. Eik atgal ir leiskis laiptais. Kitas kambarys tuščias, bet vis vien apžiūrėk — juk kūrėjai įdėjo pastangų.

Grįžk į sporto parduotuvę, kur radai beisbolo lazdą, atrakink duris. Viduje rasi penkias beždžiones, neleisk joms tavęs įspiesti į kampą. Durys sugadintos. Eik sale ir rasi dar vienas tokias duris. Dabar lėk į liftą. Po intarpo atsidursi pirmame aukšte, bet eik į viršutinį aukštą, ten lįsk pro duris, kurios priešais tas, pro kurias patekai. Eik sale ir rasi kastuvą ir dar vieną kardą.

Grįžk apačion ir paimk kulkas iš priešpriešinės salės, tada — į elevatorių ir į kitą pusę. Paklajojęs grįžk į rūsį. Prie sudaužyto stulpo guli gydantis gėrimas. Eik iki kopėčių kitoje pusėje. Sutiksi nedraugiškus padarus. Lipk kopėčiomis į viršų.

Eik U formos sale, sutiksi priešų. Durys pakelėje užrakintos. Sekančioje patalpoje yra penkios beždžionės ir golfo lazda. Jei nori, pasiimk ją. Eik pro duris, kai būsi pasiruošęs.

Eik laiptais žemyn ir į duris kampe. Užmušk priešus ir eik pro duris. Čia taip pat bus priešų. Paimk kirvį ir paskaityk atmintinę ant barjero. Kad rastum atsakymą, grįžk namo. Pažiūrėjęs pro durų akutę, gausi keistą pranešimą. Pažiūrėk pro langą į ženklą ir atsimink skaičius. Naudok juos, kad galėtum panaikinti barjerą, atidaryk duris ir eik toliau.

Po intarpo lipk laiptais aukštyn. Saugokis vaiduoklių. Išimk plokštę iš durų ir eik vidun. Intarpe įsidėmėk numerį.

Grįžai į namus. Didžiajame kambaryje išgirsi radiją. Pažiūrėk pro langą. Tada atlik visas įprastines namų operacijas. Kai baigsi — vėl į skylę.

APARTAMENTAI

Pradėsi koridoriuje. 301–as kambarys atrakintas, ten ir eik. Ten rasi dienoraštį ir raudoną popiergalį, taip pat ir daug pornografijos. Tada eik į fotografavimo kambarį. Paspaudęs du raudonus paveikslėlius, gausi raktus. Grįžk į salę. Po savo kambario durimis, numeris 302–as, nejaugi pamiršai, pakišk raudoną popiergalį. Kiti kambariai užrakinti, taigi pasišalink. Prie laiptų yra vyras. Kalbėk, jei nori, tik neimk jo siūlomos lėlės. Dabar — žemyn į apatinį aukštą. Atidaryk pašto dėžutę su raktu ir tada eik į vakarus.

Dabar atsirakink 105–ą kambarį ir eik vidun. Surink apartamentų raktus ir raudoną popierių. Paskaityk atmintinę šalia. Po to paskaityk dienoraštį miegamajame, salės gale. Su apartamentų raktais tapsime sekliais ir eisime ieškoti nepadorių dalykėlių kitų žmonių kambariuose;). Tave gali vaikytis vaiduokliai, tačiau dabar, turėdamas kardą, gali juos užmušti. Taip pat gali užsidėti šventą medalioną, tada kovoti bus dar lengviau.

Dabar eik į 106–ą kambarį, kur rasi vaistinėlę ir telefoną. Paskambink rastu numeriu ir išeik. 107–ame kambaryje nerasi nieko. Dabar lėk į rytinį apatinio aukšto sparną.

Rasi dvejus šunis. Susitvarkęs eik į 104–ą kambarį, kur rasi keletą vapsvų. Elkis, kaip išmanai. Kambaryje 103 nerasi nieko, 102–ame — vėl priešai. Atidaryk šaldytuvą, apžiūrėjęs netvarką, paimk raudoną popierių. Jei nori, gali grįžti prie 302–ojo kambario, kad pasidėtum popierius. 101–am kambaryje sausakimša įdomių ginklų, bet nei vieno negali naudoti. Paimk šaudmenis. Spintoje, kuri yra salės gale, yra užrašas, perskaityk. O dabar eik į antrą aukštą.

Vakariniame sparne rasi tris šunis. 205–ame kambaryje rasi kasečių, 206–ame — du šunys ir nieko daugiau, 207–ame — revolveris ant kėdės, taip pat yra golfo lazda salės gale. Eik į rytinį sparną.

204–as kambarys visiškai tuščias, 203–ame — kruvini marškinėliai. Salės gale yra kambarys su raudonu popiergaliu. 202–ame kambaryje yra skambantis telefonas. Atsiliepk. Taip pat gali apžiūrėti piešinius. 201–ame — keletas vapsvų. Eik į trečią aukštą, tik atsimink neimti lėlės, nes ji kels galvos skausmą vėliau, o naudos — jokios.

Šiame aukšte yra tik vienas kambarys. 304–ame rasi kulkų. 303–ojo kambario rakto trūksta tavo ryšulėlyje. Padėk likusius popiergalius į vietą ir eik į savo apartamentus. Perskaitęs raudonus raštelius, suprasi, kad 303–ojo kambario raktas nepaaiškinamu būdu atsidūrė netoli lovos. Paimk raktą ir eik į paslaptingąjį kambarį. Intarpas atskleis dar vieną skaičių. Atsibusi apartamentuose. Iš po durų paimk raštelį ir talismaną. Vėl visos namų operacijos. Apžiūrėk Eileen kambarį. Ten tavęs laukia keistas siurprizas. Baigęs — vėl į plyšį tualete.

Na ir ką? Nebėra mūsų plyšio, taigi ieškok toliau. Atkreipk dėmesį į žymę, panašią į demoną, skalbinių kambaryje. Panaudok rastą talismaną toje vietoje. Ten atsiras keturios išpjovos. O gal dar savo dėžėje rasi ir keturias plokšteles, išimtas iš įvairių durų? Nežiopsok ir neškis jas čia. Apačioje naudok violetinę, viršuje — oranžinę, kairėje — rožinę ir dešinėje — geltoną plokštę. Čia atsiras naujas plyšys, veikiantis kaip ir jo pirmtakas, todėl nedvejok ir lįsk vidun.

LIGONINĖ

Atsibusi ligoninėje, pradėsi veikti nuo pirmo aukšto pagrindinės salės. Čia pilna vapsvų. Eik į kambarį, kuriame atsibudai (kritiškos padėties palata). Nieko nepaimsi, tačiau čia sutiksi naują priešų rūšį. Vadinkime juos seselėmis. Eik atgal į salę. Kelias toliau į šiaurę suniokotas, bet eidamas ten vėl išvysi intarpą ir gausi piniginę. Kambarys anapus atsibudimo kambario yra kontora. Ten rasi popieriaus peiliuką, kurį gali naudoti kaip ginklą. Pro kitas duris pateksi į registratūrą. Paspausk ant lentos ir pamatysi intarpą. Tada perskaityk

atmintinę ant rašomojo stalo. Išeik pro kitas duris.

Priešais esančios dvigubos durys sugadintos. Kambarys į pietus nuo durų veda į antrą kritiškos padėties palatą. Ten, ant mažos lentynos, rasi gydantį gėrimą. Skalbykloje, prieš išėjimą, yra tik plyšys ir nieko daugiau. Į pietus nuo skalbyklos, pakratų poilsio kambaryje, rasi vaistinėlę. Eik toliau ir rasi atsargų saugojimo kambarį. Ten yra dvi seselės ir ampulė. Paimk ją ir eik atgal į salę, o iš ten — į pietuose esantį elevatorių. Jis neveikia, todėl eik pro gretimas duris. Čia rasi laiptus, kuriais reikia kilti į antrą aukštą.

Čia išsikviesk liftą. Pastebėk, kad aplink važinėja invalidų vežimėliai, kurie gali tave sužaloti. Kitoje dalyje kambariai išdėlioti atsitiktinai. Tai apsunkina praėjimo užrašymą. Bet vietoj visų galimų kombinacijų užrašymo surašysiu sau pasitaikiusias. Neįprasta numeravimo sistema, tačiau žemėlapyje tai atrodys maždaug taip:

L11	R11
L10	R10
L09	R09
L08	R08
L07	R07
L06	R06
L05	R05
L04	R04
L03	R03
L02	R02
L01	R01

Laiptai

[X] <—Liftas

Pradėk tyrinėti kambarius iš kairės pusės ir, patikrinęs joje vieną, pereik į kitą. L01 kambaryje — dvi seselės ir nieko daugiau. R01-ame rasi plieno. Paimk, jei nori. L02-ajame kambaryje įdomus vaizdas, tačiau nieko daugiau. R02-asis tuščias. L03-ame rasi keletą vapsvų, tačiau jos negalės tavęs paliesti. R03 rasi raktą, kurį panaudojęs, išeisi.

L04-ame yra dar vienas šventas medalionas. Jis guli ant stalo. R04-asis slepia šventą žvakę už vazos. L05-ame yra gydantis gėrimas, gulintis ant lovos. R05-ame ant grindų voliojasi gydantis gėrimas. L06-ame slepiasi grybai. Kas yra R06-ame, pažiūrėk pats. Nebijok, priešų ten nėra. L07-ame yra revolverio kulkos. Tu, aišku, norėsi jas paimti. R07-ame yra lipnios grindys, taip pat ir pistoleto šaudmenys.

L08-ame vėl įdomybės. R08-asis užrakintas, bet R03-ame kambaryje tu juk radai raktą. Čia susirasi naują kompanionę, kuri valkiosis kartu su tavim. Rūpinkis ja, nes jei leisi, kad ją kas stipriai sužalotų, pasigailėsi. R09-ame kambaryje bus vienas iš smagiausių epizodų visame žaidime. Nepraleisk šios vietos. L10-ame — nieko doro, o r10 — seselė. L11 dar viena lenta laukia patikrinimo. R11 Oho... Nepraeik, net esant pačioms nepalankiausioms aplinkybėms.

Pakartosiu, kad kambarių išdėstymas atsitiktinis, taigi jų tvarka gali kisti. Geriausia apžiūrėti juos visus.

Judėk toliau, grįžk į pirmą aukštą. Pagaliau turi kompanionę, kuri sugrąžins tave į tikrąjį pasaulį. Pagrindinėje salėje dabar bus dvi seselės, ir tau teks jas užmušti. Eik į skalbyklą ir pro plyšį atgal į namus. Eidamas į pagrindinę areną, turbūt, pastebėsi keturis dalykus:

1. Tavęs nebeseka viešnia.
2. Nukrito vėdintuvas.
3. Trys nauji rašteliai tave spintoje.
4. Rasi užrašą po durimis.

Čia taip pat rasi ir raktą. Apžiūrėjęs viską, ką paminėjau, taip pat ir susitvarkęs apartamentuose (išsaugoti žaidimą, sudėti bereikalingus daiktus į dėžę ir t.t.), vėl lįsk pro plyšį skalbykloje.

Po intarpo eik ten, kur turi būti elevatorius. Antrame aukšte, kairėje yra veikianti šachta. Vartams, esantiems pačiame gale, reikės rasto rakto. Atrakink juos ir eik laiptais, kol sutiksi tris seseles — ne koks pasipriešinimas, nes jos judės eilute. Pasiskaityk užrašą prie durų ir eik vidun.

Čia pastebėsi labai įdomią aplinką, bet gaila, kad nėra jokių naudingų daiktų bei priešų. Taigi apsižvalgęs išeik pro duris apačioje. Laiptuose yra įskilimas, kuriuo gali patekti į savo apartamentus, bet į tai nekreipk dėmesio ir išeik pro duris apačioje.

VĖL METRO

Taigi grįžai į metro. Eik sale, kol išvysi dvejas duris. Šalia kairiųjų rasi šventintą žvakę, tačiau pačios durys sugadintos. Dešiniosios durys užrakintos iš šios pusės, taigi atrakink jas ir eik vidun. Salė atrodys pažįstama, kai pasieksi į pagrindinį kelią. Čia sutiksi tris visiškai „šviežias" beždžiones. Nuostabu. Taip pat nepamiršk, kad tau reikės žetonų, kad galėtum judėti toliau, taigi iš moterų tualeto ropok į savo butą ir paimk juos iš dėžės.

Pastebėsi, kad apartamentuose langai braška. Taip pat suprasi, kad tavo kambaryje tu neberegeneruoji gyvybės. Perskaityk užrašą po durimis ir suprasi, kas atsitiko. Taip pat patikrink voką, kur rasi žaislinį raktą. Tave sužeis įsiveržusios dvasios, taigi pasistenk nesiartinti prie tų vietų, kur jos sukiojasi. Jei nori apsisaugoti, gali naudoti medalioną, bet jis greit taps neveiksmingas. Gali naudotis ir šventintomis žvakėmis, jei padėsi jas tiksliai ten, kur reikia, vienoje dvasių arenoje. Nepamiršk, kad nuo šiol nebegalėsi regeneruoti gyvybių namuose. Ką gi, laikydamas rankoje žetonus ir žaislinį raktą, skubėk į metro.

Eik prie praėjimo sienoje ir pamatysi intarpą. Dabar turi dvi galimybes — eiti į Lynčstrytą arba, aš patariu naudotis antru variantu, eiti sale toliau iki vietos, kuri baigiasi laiptais. Šioje salėje rasi naują priešų rūšį ir sidabrinę kulką. Sidabrinės kulkos yra labai galingos, nešvaistyk jų veltui, jos gali numušti vaiduoklį vienu šūviu. Aišku, jei nenori, kad šis vaiduoklis tave persekiotų visą likusį žaidimą, naudokis sidabrine kulka ir kardu.

Taigi, užmušei tu tą vaiduoklį ar ne, dabar vis tiek laikas į Lynčstrytą. Eik laiptais žemyn. Čia rasi du šunelius ir gydantį gėrimą salės gale. Tada vėl eik laiptais. Eik traukiniu, kol pamatysi žaislų dėžę. Atidaryk ją žaisliniu raktu ir paimk purviną monetą. Jei nori, gali eiti atgal namo ir nuplauti monetą. Manau, toliau reikia eiti į kambarį šiaurėje, stoties gale, kur kopėčios leidžiasi žemyn. Paimk šventą žvakę rankon ir leiskis kopėčiomis. Tavo draugė negali leistis jomis, bet nebijok, ji ten bus saugi. Apskritai, geriausia ją palikti ten, kol reikės nešdintis.

Grįžęs virtuvėje nuplauk purviną monetą kriauklėje. O dabar — atgal į metro stotį. Jei išeisi iš traukinio šioje pusėje, rasi vaistinėlę bei du ją saugančius šunis, spręsk ar tau jos reikia. Taigi naudok savo nuplautą monetą smulkių prekių automate ir gausi raktą nuo žmogžudystės įvykdymo vietos. Šis raktas nuo durų, iš kurių išėmei plokštelę, kai pirmą kartą buvai metro. Durys yra prie eskalatoriaus. Taigi eik į tą patį kambarį, kur tavęs laukia viešnia — ir žemyn kopėčiomis. Pasuk salėje ir eik tol, kol prieisi duris.

Iš šio kambario važiuok liftu viršun. Dabar čia mažiau priešų, nei buvo prieš tai, tačiau vis tiek būk atsargus. Pakilęs eskalatoriumi, eik į kairę, kur rasi šunį ir gydantį gėrimą, dabar eik pro traukinį, tada lipk laiptais aukštyn. Tai leis tau nusigauti į reikiamą vietą kartu su drauge, be to, ir kelias trumpesnis. Eik pro duris, kurioms reikia rastojo rakto, ir pasiimk traukinio rankeną.

Dabar gali eiti atgal ir vietoj to, kad liptum laiptais, lėk per turniketą. Eik iš Lynčstryto ir pakeliui sutiksi savo draugę. Dabar eik atgal į eskalatorių. Čia gali iškilti keblumų su monstrais, taigi, pasisaugok.

Pagaliau, nuvažiavęs liftu žemyn, eik per visą traukinį į garvežį. Naudok rankeną, kurią pasiėmei anksčiau, ir traukinys pajudės. Pamatysi išėjimą, ten ir eik. Dabar intarpėlis. Po jo sutiksi naują priešą, nuo kurio geriau pabėgti, pro duris gale. Būsi lyg ir pažįstamuose spiraliniuose laiptuose. Eik skylėn laiptų gale ir pakliūsi į namus. Dabar išsaugok žaidimą ir, kai būsi pasiruošęs, lėk į duris apačioje.

VĖL MIŠKE

Atsirasi kapinėse. Išvysi, lyg eksponuojamą, karstą. Iš jo pasipils vapsvos. Čiupk neuždegtą deglą, gulintį kampe, jo tau prireiks tamsiose patalpose. Dabar geriausia būtų grįžti į apartamentus ir pamirkyti deglą alyvoje — ji tavo skalbinių kambaryje. Taip padarius, ugnis degs ilgiau, ir tavo darbas palengvės. Taigi pirmyn!

Grįžęs į mišką, gali pastebėti, kad tave seka. Jei taip, gali jį arba parblokšti, arba tiesiog pabėgti. Jį parblokšti gana sunku, tačiau kurį laiką jausiesi saugus. Jei nori jį parblokšti, geriausia išsisukinėti, kol jis į tave taikosi, o po to bėgti ir pulti staiga. Išsisukinėdamas neleidi jam į tave šauti iš tikrųjų. Geriau jo nebūtų kambariuose, kur ir

be jo yra priešų. Taip pat, kai eini iš kambario į kambarį, jis gali grįžti, nebijok, taip atsitinka tik kai kuriuose kambariuose.

Dar vienas įdomus pastebėjimas — visa, ko praeitą kartą negalėjai perskaityti, dabar parašyta įstabiai aiškiai tavo draugei. Jei nori įgauti žinių, atsivesk ją čia, ir ji tau paskaitys, tačiau jūs abu, turbūt, būsite sužeisti, jei tai darysite.

Uždegsi deglą, kai jį paimsi rankon ir apžiūrėsi jau degantį kapinėse. Tada eik į namą. Pakeliui pastebėsi šulinį. Jei pažiūrėsi į jo apačią pasišviesdamas, rasi lėlės galvą. Po lempa rasi maistingo gėrimo buteliuką. Čia taip pat sutiksi du šunelius, kitam kambary — dar vieną.

Svarbiausias šios dalies objektas randamas name — tai lėlė, kuriai trūksta dalių. Galva, kaip ir visos kitos dalys, gali būti pritaisyta prie kūno. Eidamas kiekvienu keliu, vis tiek rasi po kokią nors dalį, o šiaurės rytuose — net dvi. Prieš eidamas pirmon arenon, paimk grandinę. Tai naujas, modifikuotas ginklas tavo kompanionei. Kadangi jau radai galvą pietvakarių sektoriuje, gali traukti į šiaurės vakarus.

Čia rasi du dvynius ir šulinį, taip pat ir gydantį gėrimą. Kitam kambaryje bus dar vienas gėrimas ir kirstukas. Po intarpo, kuris prasidės įėjus į kitą areną, paimk ornamentuotą medalioną nuo kapo.

Dešinėje rasi revolverio kulkų. Čia vėl bus degantis deglas, taigi užsidek savąjį ir keliauk prie šulinio.

Kai keliausi atgal ola, take gali gaudyti vaiduokliai. Pasisaugok ir grįžęs pritvirtink lėlės dešiniąją koją ten, kur žmonėm dažniausiai auga dešinė koja. Dabar laikas judėti į šiaurės rytų areną, kur ,kaip atsimeni, yra du šuliniai.

Pirmam kambaryje rasi dvynius. Antrame yra šulinys. Trečiame galėsi užsidegti deglą, nudobęs naują vaiduoklį. Gali arba užmušti jį kardu, arba, pridegęs deglą, skusti atgal. Paimk kairę lėlės ranką ir eik pirmyn. Ketvirtame kambaryje bus porelė vapsvų ir keli vaiduokliai. Penktame — gydantis gėrimas. Nieko naujo šeštame, septintame gali užsidegti deglą, bet geriau neskubėk, o aštuntame bus beždžionė, šulinys, šventinta žvakė ir maistingas gėrimas. Dabar eik, prisidek deglą ir griebk lėlės ranką.

Malonią kelionę atgal sutrukdys beždžionės septintame kambaryje, šeštame bus tie patys vaiduokliai, kai kurie iš jų vysis tave net iki ketvirto kambario. Trečiame bus naujas medalionas, o likę du kambariai bus nepakitę. Kai pritaisysi lėlei turimas dalis, gali eiti į pietryčių sektorių.

Pirmam kambaryje rasi vapsvų ir gydantį gėrimą. Antrame — vapsvą ir tą nelemtą prievartautoją, kuris nuolat tave sekioja. Dabar jo arsenalas pasipildė nauju žaisliuku. Trečiame kambaryje, prie šaknų, rasi sidabrinę kulką, tačiau jos čia nenaudok, patausok ją tikrai pasiutusiam vaiduokliui. Ketvirtam kambaryje rasi gydantį birzgaliuką ir degantį deglą. Paimk lėlės kairiąją koją iš šulinio ir grįžk atgal į namą. Tave gali persekioti, kai keliausi atgalios. Nerasi nieko naujo.

Sudėk lėlę ir stebėk intarpą. Eik laiptais žemyn ir skaityk knygą. Norėdamas išeiti, panaudok ornamentuotą medalioną. Grįši prie laiptų ir, jei nori, eik pro duris apačioje.

VĖL KALĖJIME

Pradėsi elevatoriaus viršuje. Leiskis žemyn cilindru ir išeik pro duris. Turėtum atsiminti šią vietą. Tave sekantis žmogus dabar ypatingai erzins. Bėk į trečią aukštą, ten sutiksi dvynius. Prisimink tą numeravimo sistemą, kurią naudojau anksčiau, ir pradėk tyrimą.

Pradėsime numeriu 1.

1-ame kambaryje — kruvina lova ir plyšys. 2-ame kambaryje — šventinta žvakė. 3-ame kambaryje — sienų monstrai. 4-ame — skylė. 5-ame — grybai ir maistingas gėrimas. 6-ame — pistoleto kulkos. 7-ame — knygos, 8-ame nebus nieko.

Jei nori, gali nušokti iš pirmo kambario į rūsį, tada tavęs nebeseks draugė. Tu taip pat gali naudotis kopėčiomis, gal išvengsi to maniako su dviem pistoletais.

Kol būsi rūsyje, gal gausi ir naują užduotį. Tai kambarys, kuriame rodė paskutinį intarpą praeitą kartą. Taigi pradėk nuo virtuvės ir eik į vakarus. Su priešais elkis, kaip išmanai. Paimk kalinio marškinėlius. Kavinėje rasi šventą medalioną ir gydantį gėrimą. Eik į salę, bet nepraleisk dušo — ten keli priešai ir kulkos. Taigi stebėjimo kambaryje lipk kopėčiomis į viršų, į trečią aukštą, ten rasi puikų Eileen ginklą.

Jei nori eiti toliau, panardink marškinėlius kraujyje, kad perskaitytum užrašą. Kad tai padarytum, eik į vonios kambarį savo namuose. Šalia rūsio laiptų rasi gydantį gėrimą, jei bėgsi pro čia. Pamirkęs marškinėlius kraujyje ir perskaitęs užrašą, lėk atgal į kalėjimą.

Iš užrašo sužinosi, kad reikia eiti į antrą aukštą. Salėje sutiksi krūvą priešiškai nusiteikusių monstrų. Kai su jais susitvarkysi, laukia kelionė po kambarius. 1-asis, 2-asis ir 3-asis bus užrakinti, ketvirtame — dvyniai ir senas dienoraštis, taip pat šaudmenys. 5-ame — tavo tikslas. Po lova yra kardas. 6-asis kambarys bus užrakintas, 7-asis taip pat, 8-ame rasi šventintą žvakę. Dabar eik atgal į pirmą aukštą.

Pirmam aukšte yra dvyniai ir vapsvos, juos nužudęs, pradėk tikrinti kambarius. Pirmas, antras ir trečias — užrakinti, ketvirtame — kulkos, penktame — maistingas gėrimas, šeštas taip pat užrakintas, septintame — žvakė, aštuntame — grybai.

Kai eisi į rūsį, pamatysi intarpą. Kitas tavo taikinys — vaiduoklis, kuris turi raktą. Norint jį gauti, savaime suprantame, reikės užmušti vaiduoklį. Geriausia naudoti sidabrines kulkas, be jų bus labai sunku. Pribaigęs vaiduoklį, čiupk raktą ir eik pas savo kompanionę trečiame aukšte. Duok jai naują ginklą ir grįžk į rūsį. Gaila, nebegalima naudoti kopėčių, todėl, turbūt, norėsi partrenkti persekiotoją. Pakeliui rasi keletą vapsvų.

Grįžęs rūsin, pasiimk vaistinėlę, kardą ir pro užrakintas duris eik į salę. Duris atrakinsi raktu, o salėje sutiksi šešis dvynius. Salėje tavo tikslas — pasiekti duris pabaigoje.

Panašumas tiesiog stulbinantis. Eik namo, atlik įprastas operacijas, nemanau, kad reiktų minėti, ką dar reiks padaryti. Tiesiog išsaugok žaidimą. O dabar — atgal į kalėjimą.

VĖL PARDUOTUVIŲ KOMPLEKSE

Po intarpo paimk dienoraštį ir išsiaiškink, ką reikės daryti. Tai atrodo kvaila, tačiau privaloma. Atkreipk dėmesį į naują vaiduoklį ir skubėk į elevatorių. Užkilęs į viršutinį aukštą, užmušk beždžiones ir gausi dėžę revolverio šovinių. Išeidamas pro kitą pusę, pateksi į komplekso viršūnę.

Kitoje arenoje rasi du šunis ir gydantį gėrimą. Eik laiptais į sporto prekių parduotuvę. Ten rasi medienos, šiukšlių dėžėje. Atrodo, trūks vieno tinklinio kamuolio. Taip pat rasi gimtadienio žvakučių, jas paimk būtinai.

Išeik pro duris šalia plyšio. Paimk šventintą žvakę ir išeik pro kitas duris. Po to pereik salę, dar vieną kambarį ir rasi gimtadienio tortą, į kurį sudėliok žvakes. Pasiimk kimštą katę ir išeik pro duris salės gale. Užmušk du šunis, užlipęs laiptais dar du ir pasiimk gydantį gėrimą, esantį netoli koridoriaus. Lipk dar vienais laiptais, rasi šventintą žvakę, revolverio kulkų. Kitoje salėje rasi du šunis, golfo lazdą ir skylę gale.

Dabar eik atgal į sporto parduotuvę, iš čia — pro šiaurines duris, laiptais žemyn. Paskubėk, nes tave vėl gaudys vaiduokliai. Kampe yra pistoleto šaudmenų ir gydantis gėrimas, jei mėgsti rizikuoti, gali bandyti juos paimti. Taigi — dabar žemyn laiptais ir pro duris.

Tu dabar esi apverstame ofise. Čia įsikūrusios kelios vapsvos, taip pat rasi pistoleto šaudmenų. Kai susitvarkysi, lėk prie elevatoriaus ir važiuok į apatinį aukštą. Čia, praėjęs pro duris, rasi dar vieną šventintą žvakę. Dabar lipk kopėčiomis žemyn, kitos kopėčios veda į elevatorių, taigi nesivargink. Užmušk grybus salės gale. Susirink viską, ką rasi, ir eik atgal, į viršų.

Dabar tu esi U formos patalpoje. Durys vis dar sugadintos. Užmušk vapsvas ir eik sale, kol pamatysi intarpą. Po to paimk vaistinėlę ir eik toliau. Paimk tinklinio kamuolį, kuris yra tarp dėžių, taip pat nepraleisk švento medaliono. Kitam kambaryje eik žemyn laiptais, pasisaugok invalido vežimėlių. Eik link kitų laiptų, jais — žemyn ir tada pro vienintelės nesugadintas duris.

Atsidursi bare. Paimk atmintinę ir kamuoliuką, kuris yra ant biliardo stalo. Dabar nunešk tinklinio kamuolį į sporto prekių parduotuvę, žiūrėk, kad draugė eitų kartu. Įdėjęs tinklinio kamuolį į šiukšliadėžę, išgirsi skambant varpelį. Tai laikrodis ofise. Eik tiesiai ten.

Vaizdas dabar jau nebe apverstas, taigi eik prie laikrodžio. Eik taip, lyg tau egzistuotų tik durys apačioje. Ten rasi priešų, jei juos nužudysi, gausi golfo lazdų. Užtvaros ir sienos sankirtoje guli gydantis gėrimas. Dabar eik žemyn laiptais — ir pro duris. Grįši į U formos patalpą. Eik į barą, rasi naują beždžionę ir vapsvą tiesiai ant laiptų prieš barą. Bare taip pat sutiksi beždžionę.

Kad sužinotumėte naują durų kombinaciją, reikės baro telefono numerio. Ženklas, žiūrint iš apartamentų, nepasikeitė, todėl logiška pabandyti senąjį numerį. Operatorė praneš, kad numeris pasikeitęs, ir pasakys jį tau. Atsimink paskutinius keturis skaitmenis, įvesk kodą, kur reikia, ir eik toliau.

Dabar eik laiptais žemyn, ten rasi vapsvų. Pasiekęs apačią, paimk didelę vaistinėlę ir eik pro duris. Po intarpo vėl eik pro duris į kitą pusę. Ten yra tik vienas tikras sienų monstras, nužudyk jį. Kai nužudysi tikrąjį, atsirakins durys. Eik pro jas ir tada leiskis spiraliniais laiptais. Dabar, jei nori, pro skylę šok apačion ir eik žemyn. Pastebėjai smagų dalykėlį? Na gerai, čiupk dienoraštį ir lėk pro duris.

VĖL APARTAMENTUOSE

Iškart pastebėsi, kad tu kažkokioje keistoje namų versijoje. Paskaityk knygas ant stalo ir apžiūrėk sieną tarp miegamojo ir tualeto. Atsimink sudaužytą sienos vietą. Eik į savo kambarį ir patikrink raudonus popiergalius. Baigęs skaityti, eik į pagrindinį kambarį. Pamatysi intarpą, kai praeisi pro ten, kur nuo lubų kažkas varva. Taip gausi naują užduotį.

Paimk kirtiklį ir eik į skylę tualete. Vėl grįžai į normalius namus. Ten, kur skylė keistajame kambaryje, su kirtikliu prakirsk plyšį ir tikrame. Eik ten ir rasi kūną. Imk iš jo raktus, jam jie nebereikalingi. Dabar grįžk namo ir... Pagaliau atėjo laikas išeiti. Rastu raktu atrakink paradines namų duris.

Po intarpo tavo draugė vėl prisijungs prie tavęs. Pradėk tikrinti kambarius. 301-ame yra medalionas ir treji dvyniai. Eik laiptais žemyn ir toje pačioje vietoje rasi gydantį gėrimą. Dabar tu esi 201-ame kambaryje, antrame aukšte. Salėje tave vėl gaudys persekiotojas. Eik į 202-ąjį kambarį ir rasi paskutinį kardą. Dabar eik į 203-ąjį kambarį. Tarp galybės šlamšto rasi purškalo nuo vabzdžių. Jis trumpam sustingdo vaiduoklius. 204-ame rasi gydantį gėrimą. Eik į salę.

Antro aukšto salėje rasi penkias seseles. Nužudyk tiek, kiek gali, kol jos tavęs nesužeidė, ir eik į vakarinį sparną. 205-ame kambaryje yra gydantis gėrimas. 206-ame — žvakė, 207-ame — pistoleto kulkos. Išeik pro duris, nužudyk dvynius ir lipk žemyn laiptais.

Dabar esi pirmo aukšto rytiniame sparne. 107-ame kambaryje yra gydantis gėrimas, 106-ą patikrink pats, nebijok, niekas tavęs nenuskriaus, tačiau prisirinksi medikamentų. 105-asis — viršininko kambarys. Į jį įeiti trukdo šešios grandinės, taigi turėsi šešias užduotis. Eik į salę pirmame aukšte. Apžiūrėk knygelę ir eik į rytinį sparną.

Čia apžiūrėk kabantį kūną, išgirsi dialogo nuotrupą. Eik į 104-ą kambarį, čia rasi sienų monstrų, vaistinėlę, dar vieną kūną. Eidamas toliau rytiniu sparnu, rasi dvynių, pistoleto kulkų. 103-ame kambaryje bus du dvyniai, kūnas ir gydantis gėrimas. 102-ame kambaryje — maistingas gėrimas ir ketvirtasis kūnas. 101-ame kambaryje yra kulkos, čia rasi ir penktąjį kūną. Paskutinysis yra rytinio sparno pabaigoje.

Eik į viršininko kambarį, ten pažiūrėsi intarpą. Eik į kambarį numeriu 105, ten rasi gydantį gėrimą ir raudoną dėžę. Po intarpo išeik iš kambario, pažiūrėk dar vieną intarpą. Apžiūrėk piešinius ant grindų ir eik į trečią aukštą. Išėjimą iš 206-ojo kambario blokuos keturi dvyniai. Eik laiptais, vietoj to, kad naudotumeisi 201-uoju kambariu, tai leis tau patikrinti 303-ą ir 304-ą kambarius. Nepamiršk pistoleto kulkų trečio aukšto salėje.

304-ame kambaryje bus sienos monstras, dvynys ir gydantis gėrimas. 303-ajame — seselė ir revolverio šaudmenys. Baigus tikrinti, tavo misija apartamentuose baigiasi, grįžk į savo kambarį per 201-ojo laiptus. Pakeliui sutiksi tris dvynius.

Taigi, būdamas apartamentuose, sudėliok likusias žvakes, jei dar tokių turi. Kai dvasių nebeliks, išsaugok žaidimą. Kai baigsi, eik prie skylės sienoje ir apžiūrėk juodą klaną po kryžiumi.

Aš rimtai rekomenduoju pereiti bent paskutinę žaidimo dalį pačiam. Pojūčiai visai kiti, kai tai padarai pats, bet jei jau taip labai nori, ar jei susimovei milijonus kartų, tada skaityk.

* * *

GALUTINIS MŪŠIS

Kai atneši daiktus, esančius raudonoje dėžėje, ir įžengsi į tą juodą klaną, prasidės galutinis mūšis.

Paimk apie tris gyvybę keliančius preparatus ir ginklą, geriau revolverį, taip pat apie tris šovinių apkabas. Taip pat reikės ir artimos kovos ginklo ir daiktų, esančių raudonoje dėžėje.

Būtinai išsaugok žaidimą, prieš eidamas į kovą. Tu juk gali mirti ar būti nepatenkintas rezultatais. Įėjęs atsidursi raudoname kambaryje, nušok žemyn.

Pirma, čia negali sužeisti priešininko ar sustabdyti draugės. Turi jį primušti, kad jis sustotų. Pirmiausia panaudok tai, ką rasi dėžėje prie didžiulio monstro. Tai jį susilpnina. Susirink visas ietis iš statulų ir svaidyk jas į monstrą. Kiekvieną kartą panaudojus ietį, šešėlis bus trumpam sužeistas.

Kai baigsi visas ietis, šešėlis taps normaliu žmogumi. Dabar laikas jį žudyti. Užtaisyk ginklą ir pakrauk vyrui malkų. Kai jis nukris, viskas bus baigta.

Pabaiga priklauso nuo tavo pasirodymo:

Moteris gyva, kambaryje nebėra dvasių: Išsigelbėjimas (labai gerai);

Moteris gyva, kambaryje yra dvasių: Motina (gerai);

Moteris mirė, kambaryje nėra dvasių: [Draugės vardas] mirtis (blogai);

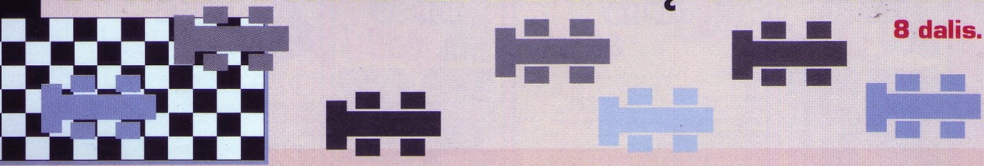
Moteris mirė, kambaryje yra dvasių: Sakramentas (labai blogai)

Pastaba: kuo labiau moteris sužalota žaidime, tuo greičiau ji vaikščios čia. Jei leisi ją perdaug sužeisti, jos išgelbėti bus neįmanoma.

PABAIGA

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

8 dalis.



NAUJO DEŠIMTMEČIO PRADŽIA

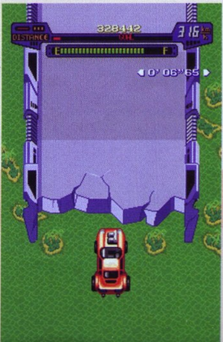
Praėjusį kartą baigėme savo pasakojimus paskutiniaisiais devintojo dešimtmečio metais prie arkadų žaidimų slenksčio. Taigi dabar apie juos ir apie pirmuosius paskutinio praėjusio amžiaus dešimtmečio metus.

1989

Arkados dar nė nenumanė užleisti vietos konsolėms, tad čia pasirodė

nemažai įdomių lenktynių žaidimų. Viena tokių buvo *Atari* arkada *Badlands*. Tai futuristinis auto kovų žaidimas, kurio veiksmas vyksta po atominės katastrofos. Žaidėjams teko lenktyniauti įvairiose trasose ir kovoti su konkurentais bei rinkti auksinius veržliarakčius, padidinančius galią. Buvo ir pora „išprotėjusių“ arkadų. *Capcom* žaidimas *Mad Gear* leido vairuoti kelių tipų automobilius: sportinį, formulę 1, lenktyninį ir sunkvežimį. Visi automobiliai buvo valdomi skirtingai ir turėjo kitokias kuro sąnaudas, tačiau visi galėjo

šokinėti. *Mad Motor* buvo auto kovų žaidimas, rodomas izometrine perspektyva. Žaidėjai valdė lazda ginkluotą baikerį, kuriam reikėjo pravažiuoti per eilę lygių, kovojant su gaujų nariais. Priešai, be abejo, atsakė tuo pačiu, ir, gavęs penkis kirčius, veikėjas virsdavo į antgamtinę būtybę. Tada jau nebebuvo naudojama



lazda, o priešai talžomi tiesiog rankomis, tačiau šiame režime, gavęs smūgį, veikėjas žūdavo.

Šiais metais arkadose pasirodė ir pirmasis 3D poligoninės grafikos (!) vairavimo žaidimas. *Hard Drivin'* buvo pačios

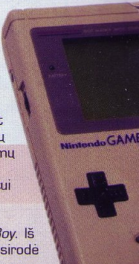
tikroviškiausios savo laikų lenktynės, turėjusios dviejų tipų bėgių dėžę, force feedback vairavimą, animuotą prietaisų panelę. Žaidėjams netgi reikėdavo rakteliu užvesti automobilį. Žaisti buvo galima dviejų tipų žaidimus: greičio trasą ir triukų trasą. Greičio važiavimai buvo gan standartiniai, o kaskadų trasa siūlė įvairius, kvapą gniaužiančius šuolius, apsisukimus, didžiules rampas ir panašius dalykus. Naujovė tuomet buvo ir automobilis „vaiduoklis“ — paskutinio rekordą pasiekusio žaidėjo įrašytas vaizdas. Visai netrukus po jo buvo išleisti

panašūs, tą pačią techniką naudojantys žaidimai *S.T.U.N. Runner* ir *Race Drivin'*.

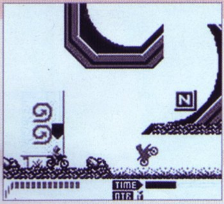
1990

Pačioje paskutinio dešimtmečio pradžioje startavo iškart dvi naujos sistemos, viena kurių greitai mirė, kita gyvuoja iki šiol. Tai — *Neo Geo* ir *Game Boy*. *Neo Geo* buvo *SNK* kompanijos žingsnis į konkurencingą 16 bitų konsolių rinką. Pirmaisiais metais jai buvo išleistas moto lenktynių žaidimas *Riding Hero*. Žaidėjams reikėjo važiuojant trasomis uždirbinėti pinigus ir tobulinti savo motociklą. *Riding Hero* taip pat palaikė dviejų *Neo Geo* konsolių sujungimą — jungiklis buvo pačiame kartridže.

Game Boy iškart susilaukė daug dėmesio tiek iš žaidėjų, tiek iš kūrėjų pusės. Pirmaisiais starto metais pasirodė net keletas visiškai naujų ir iš senesnių sistemų perleistų žaidimų. Nešiojamam aparatui buvo adaptuotas laikraščių vežiojimo žaidimukas *Paper Boy*. Iš originalių žaidimų pasirodė

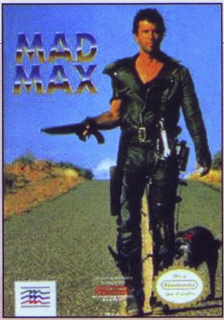


moto lenktynės *Motocross Maniacs*, kur reikėjo šokinėti per įvairias kliūtis. Policijos gaudynių žaidime *Chase H.Q.*, vairuojant šarvuotą ir patobulintą *Porche* automobilį, reikėjo gaudyti penkis nusikaltėlius. Kiekviename lygyje



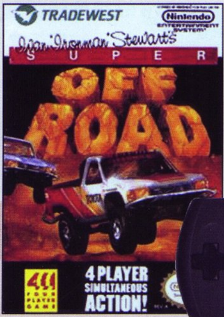
reikėjo susekti ir sugavus suniokoti po vieną itališką ar vokišką nusikaltėlio sportinį automobilį. Taip pat išėjo lenktynių, rodomų iš viršaus, žaidimas *Dead Heat Scramble*.

Japonijoje startavusi su *Super Nintendo Entertainment System* konsole, už jos ribų *Nintendo* toliau sėkmingai palaikė *NES*. Buvo išleisti net du pagal filmą

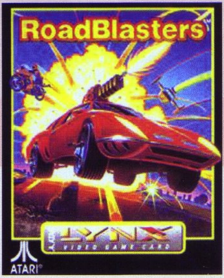


sukurti lenktynių žaidimai: pirmasis — *post*-apokaliptinės lenktynės *Mad Max*, su pačiu Melu Gibsonu ant viršelio, antrasis — pagal filmą *Days of Thunder* su Tomu Kruzu sukurtas sportinių lenktynių

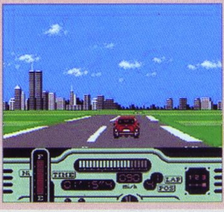
žaidimas. Žaidimų pavadinimuose pradėjo puikuotis ir daugiau žymių vardų, šiuo atveju — sportininkų. Michael Andretti pristatė *Indy Car* lenktynes — Michael Andretti's *World GP*, kuriame be šio lenktynininko dalyvavo dar 13 kitų tuometinių *Indy* sportininkų, o varžybos vyko net 16-oje realių trasų. O Ivan „Ironman" Stewart, populiaraus *off-road* lenktynininko vardu, buvo išleistas šio sporto žaidimas *Super Off Road*. *NES*



konsolėje pasirodė ir *Square* lenktynių *Rad Racer* tęsinys, leidęs pašėlusiu greičiu lakstyti po įvairias JAV vietoves skirtingais automobiliais. Buvo išleistas ir žiaurus kovinis auto žaidimas *RoadBlaster*. Priešus čia buvo



galima niokoti ne tik įprastais automatais, bet ir specialiais ginklais, tokiais kaip sekančiomis raketomis, patrankomis, taip pat apsisaugoti elektros skydais. Formulės 1 ir įprastą lenktynių žanrą apjungė novatoriškas *Formula One: Built to Win* žaidimas. Čia žaidėjas karjerą



pradėdavo, vairuodamas paprasčiausią *Mini Cooper*, ir, dalyvaudamas varžybose, turėjo pakilti iki pačių Formulės 1 lenktynių.

Sega toliau leido žaidimus abiem sistemoms: senesnei SMS ir naujai *Genesis*. *Master System* konsolei pasirodė keletas perleidimų: *Paper Boy*, *Super Monaco GP* ir *RC Grand Prix*. Genesis išleido taip pat pagal arkadas sukurtą žaidimą *Super*

Monaco GP, tačiau jis buvo kiek patobulintas.

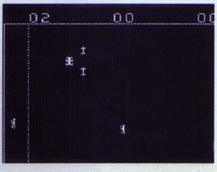
Į paskutinį dešimtmetį šiaip taip persikėlė ir *Atari*. 7800 sistemai buvo išleistas moto lenktynių žaidimas *Motor Psycho*. Keista tai, kad valdyme nebuvo sukurta stabdymo funkcija — buvo galima tik akseleruoti ir sukiotis kairėn-dešinėn. Pasirodė ir pirmieji sportiniai žaidimai praėjusiais metais pristatytai spalvotai (!), nešiojamai *Atari* sistemai *Lynx*. Tai buvo populiarių žaidimų perdirbiniai — *PaperBoy* ir *RoadBlasters*.

Keletas įdomių žaidimų pasirodė ir arkadose. Išskirti galima policijos lenktynių žaidimą *Cisco Heat*. Žaidėjams reikėjo lenktyniauti

su kitais policininkais spalvingai atkurtame San Franciske. Galingą pirmojo asmens vairavimo žaidimą išleido *Namco*. Arkados aparatas turėjo net tris ekranus, puikiai perteikusius tuomet išties tikrovišką vairavimą. Buvo išleistas ir vandens lenktynių žaidimas *Hydra*. Čia trečiojo asmens vaizdu reikėjo valdyti ginkluotą katerį ir gabenti slaptus daiktus.

LABIAUSIAI ŠOKIRAVĘ ŽAIDIMAI

Pradedame naują pasakojimą apie pačius kontraversiškiausius žaidimus. Žaidimų industrijai jau daugiau nei 30 metų, tad įvairiausių skandalų, susijusių su žaidimais, buvo ne vienas ir ne du. Ir jie prasidėjo daug seniau, nei buvo išleistas *GTA* :) Taigi, pasistengsime „atkapstyti" pačius įdomiausius ir labiausiai nuskambėjusius žaidimų pasirodymus, kurie vienaip ar kitaip šokiravo ramų ir nieko neįtariantį pasaulį.



Šokiruojančius ir kontraversiškus žaidimų pasirodymus galima suskirstyti į tris grupes: pirmieji — žaidimai dėl savo žiaurumo ar kitų nepriimtinų visuomenei turinio detalių uždrausti įstatymiškai, antrieji — žaidimai, kuriuos dėl jų turinio ar kitų savybių žaidimų pardavėjai išėmė iš prekybos, tretieji — pačių žaidėjų neigiamos reakcijos ir įvairių priešiškų pasisakymų sulaukę žaidimai. Žinoma, yra buvę atvejų, netelpančių į šias kategorijas, ir apie juos taip pat papasakosime.

Pradėsime nuo stambiausių pažeidėjų, sukėlusių net vyriausybių (dažniausiai JAV, nes čia viskas ir prasidėjo) pyktį ir įvairias draudimo sankcijas. Valdžios kryžiaus kelias prieš arkadinius žaidimus prasidėjo dar devintojo dešimtmečio pradžioje. Na, o pirmuoju žaidimų pasaulį šokiravusiu pasirodymu tapo...

DEATH RACE

Arkada, 1976

Sukūrė ir išleido: Exidy

Death Race — arkadinės lenktynės buvo pirmasis žaidimas, sukurtas pagal filmą, garsųjį *Death Race 2000*, su Silvesteriu Stalone ir Deividu Karadainu priešakyje. Matėte tas kraupias mirties lenktynes su aštriais peiliais ir kulkosvaidžiais „papuoštais" automobiliais? Žinoma, tuometinis žaidimas visiškai filmo dvasios perteikti negalėjo. Tai tebuvo kiek pažangesnė Pong versija, kur norint uždirbti taškų, reikėjo pervažiuoti kiek įmanoma daugiau gremlinų. Užmušus padarą, jis skausmingai suklykdavo, vietoje jo atsirasdavo kapas, o nepataikius iš pirmo karto, buvo

galima pavažiuoti atgal ir taip pribaigti gremliną. Pakankamai žiauru tiems laikams, ar ne?

Death Race publikos buvo sutiktas labai agresyviai. Netrukus *Exidy* „išėmė" žaidimą iš prekybos, spėjus pagaminti tik 500 jo kopijų, iš kurių tik keletas išliko iki šių dienų. Iš tiesų, Exidy planavo parduoti apie 1000 žaidimo kopijų, tačiau prasidėjus šiam skandalui,

kompanija buvo pasišovusi iš to nemenkai pasipelnyti ir išleisti 10000 šių arkadų.

Tiesa, pirma idėja šiam žaidimui buvo dar žiauresnė: žaidėjai turėjo važiuoti per žmones, o ne gremlinus (nors ekrane vaizdas būtų tas pats — figūrėlės iš pagaliukų). *Exidy* vadovas Pytas Kaufmanas taip tikėjosi sušvelninti žaidimą, tačiau tai nepasiteisino. Kad ir kaip būtų, Death Race tiesiog sukėlė nacionalinį susidomėjimą, apie jį rašė stambiausi laikraščiai ir netgi rodė televizija. Startas žiaurumui ir šokiruojantiems pasirodymams buvo duotas.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

SPALIS

08 CRASH TWINSANITY	VEIKSMO
08 FIFA FOOTBALL 2005	SPORTAS
08 GRADIUS V	VEIKSMO
08 NHL 2005	SPORTAS
08 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	SPORTAS
15 CLUB FOOTBALL 2005	VALDYMO
15 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY	VEIKSMO
15 PRO EVOLUTION SOCCER 4	SPORTAS
15 THE DUKES OF HAZZARD	VEIKSMO
15 TOCA RACE DRIVER 2	LENKTYNĖS
15 TRIVIAL PURSUIT UNHINGED	LOGINIS
15 U MOVE SUPER SPORTS	EYETOY
15 X-MEN LEGENDS	RPG
22 JUNIOR SPORTS BASKETBALL	SPORTAS
22 LMA MANAGER 2005	VALDYMO
22 MANCHESTER UNITED FC MANAGER	VALDYMO
22 SEGA SUPERSTARS	LOGINIS
22 TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION	LENKTYNĖS
22 UNDER THE SKIN	VEIKSMO
22 VIETCONG: PURPLE HAZE	FPS
29 ANIMANIACS	NUOTYKIŲ
29 DANCING STAGE FUSION	MUZIKA
29 EURO RALLY CHAMPION	LENKTYNĖS
29 FORD RACING 3	LENKTYNĖS
29 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	VEIKSMO
29 HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE	LENKTYNĖS
29 LAMBORGHINI FX	LENKTYNĖS
29 MIDWAY ARCADE TREASURES 2	ARKADA
29 NBA LIVE 2005	SPORTAS
29 PREMIER MANAGER 2004/2005	VALDYMO
29 SLY 2: BAND OF THIEVES	VEIKSMO
29 TOTAL CLUB MANAGER 2005	VALDYMO
29 TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE	PLATFORMA

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

SPALIS

07 VIEWTFUL JOE
08 GRADIUS V
14 FIFA 2005
14 NHL 2005
15 DIGIMON RUMBLE ARENA 2
15 DUKES OF HAZZARD RETURN OF THE GENERAL LEE
15 LEISURE SUIT LARRY
15 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY
15 POWERDROME
15 SHARK TALE
15 TIGER PGA TOUR 2005
15 TONY HAWKS UNDERGROUND 2
15 U MOVE SUPER SPORTS
20 FORMULA 1 2003 PLATINUM
20 MOTOGP 3 PLATINUM
22 CRASH BANDICOOT UNLIMITED
22 RED NINJA
22 TEST DRIVE: DRIVEN TO DESTRUCTION
22 VIETCONG PURPLE HAZE
25 BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD
27 SLY RACCOON 2
27 WRC 4

TOPAI

VA TOP 15

1. Dragon Ball Z: Budokai 2
2. NFS: Underground
3. Final Fantasy X - 2
4. GTA: Vice City
5. Silent Hill
6. Final Fantasy X
7. SSX Tricky
8. FIFA 2004
9. Metal Gear Solid
10. Final Fantasy VIII
11. Gran Turismo 3 A-Spec
12. Medal of Honor Frontline
13. NBA Live 2004
14. Ratchet and Clank 2
15. Soul Calibur 2

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Conflict: Vietnam
2 Richard Burns Rally
3 The Sims Bustin' Out
4 Tony Hawk's Underground
5 Medal of Honor: Rising Sun
6 Onimusha Blade Warriors
7 F1 Career Challenge
8 Celebrity Death Match
9 Megaman X7
10 Splinter Cell Pandora Tomorrow

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 One Piece Mansion
2 Ultimate Fighting Championship
3 KnockOut Kings 2000
4 Driver
5 Tiger Woods PGA Tour Golf

PS 2

1 Star Wars: Battlefront
2 Burnout 3: Takedown
3 Tiger Woods PGA Tour 2005
4 Resident Evil: Outbreak
5 Def Jam Fight For Ny
6 Colin McRae Rally 2005
7 Conflict: Vietnam
8 DRIV3R
9 Spider-Man 2
10 Star Ocean: Till The End of Time

PSone

1 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
2 Scooby-Doo and The Cyber Chase
3 Toy Story 2
4 Dance: UK
5 Spiderman
6 Dancing Stage Party Edition
7 Monsters, Inc.
8 Crash Bandicoot 3
9 Crash Bandicoot
10 Donald Duck: Quack Attack

Xbox

1 Star Wars: Battlefront
2 Tiger Woods PGA Tour 2005
3 Burnout 3: Takedown
4 Outrun
5 Def Jam Fight For Ny
6 Colin McRae Rally 2005
7 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
8 Conflict: Vietnam
9 Rocky Legends
10 Shellshock: Nam '67

GameCube

1 Animal Crossing
2 WWE: Day of Reckoning
3 Tiger Woods PGA Tour 2005
4 Def Jam Fight For Ny
5 Pokemon Colosseum
6 Mario Golf: Toadstool Tour
7 Second Sight
8 Spider-Man 2
9 Mario Kart: Double Dash!!
10 Sonic Heroes

GBA

1 Pokemon Fire Red
2 Pokemon Leaf Green
3 Rayman 3
4 Finding Nemo
5 Tom Clancy's Splinter Cell
6 Star Wars Trilogy: Apprentice of Force
7 Crouching Tiger, Hidden Dragon
8 Sonic Advance 3
9 Scooby-Doo! Mystery Mayhem
10 Steven Gerrard's Total Soccer 2002

N-Gage

1 Red Faction
2 The Sims: Bustin' Out
3 Sonic N
4 FIFA 2004
5 Moto GP

V.A. Skaitytojo kuponas

nr. 004040429-12:32

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: UAB „Indiza", Draugystės g. 15, LT - 51226 Kaunas -31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską. Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ______

MANO SKELBIMAS: ______

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PRAĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

Klausimas į GAMEDUK:

Žaidimas: ______

Lygis/misija: ______

Problema: ______

VISA KITA: ______

2 GERIAUSI ŽAIDIMAI šiuo metu (nepriklausomai nuo išleidimo datos ir platformos): ______

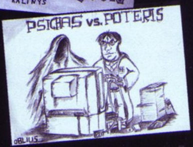
MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): ______

Konkursas!

Įdomiausi piešiniai:

Oi pažaisiu!
Natas Čžikovas, Raseinių raj.

Haris mokosi žaist.
Petras Jakavičius, Šilutė



Psichas vs Poteris.
Kęstas Astrauskas, Panevėžys

Kiti laimėtojai:

Indrė Navickaitė, Klaipėda
Lukas Davydovas, Vilnius
Birutė Žiogaitė, Klaipėda
Kotryna Kliopkinaitė, Kupiškis
Ignas Rakauskas, Kaunas
Edvardas Leika, Vilnius
Laurynas Nalivaika, Švenčionėliai